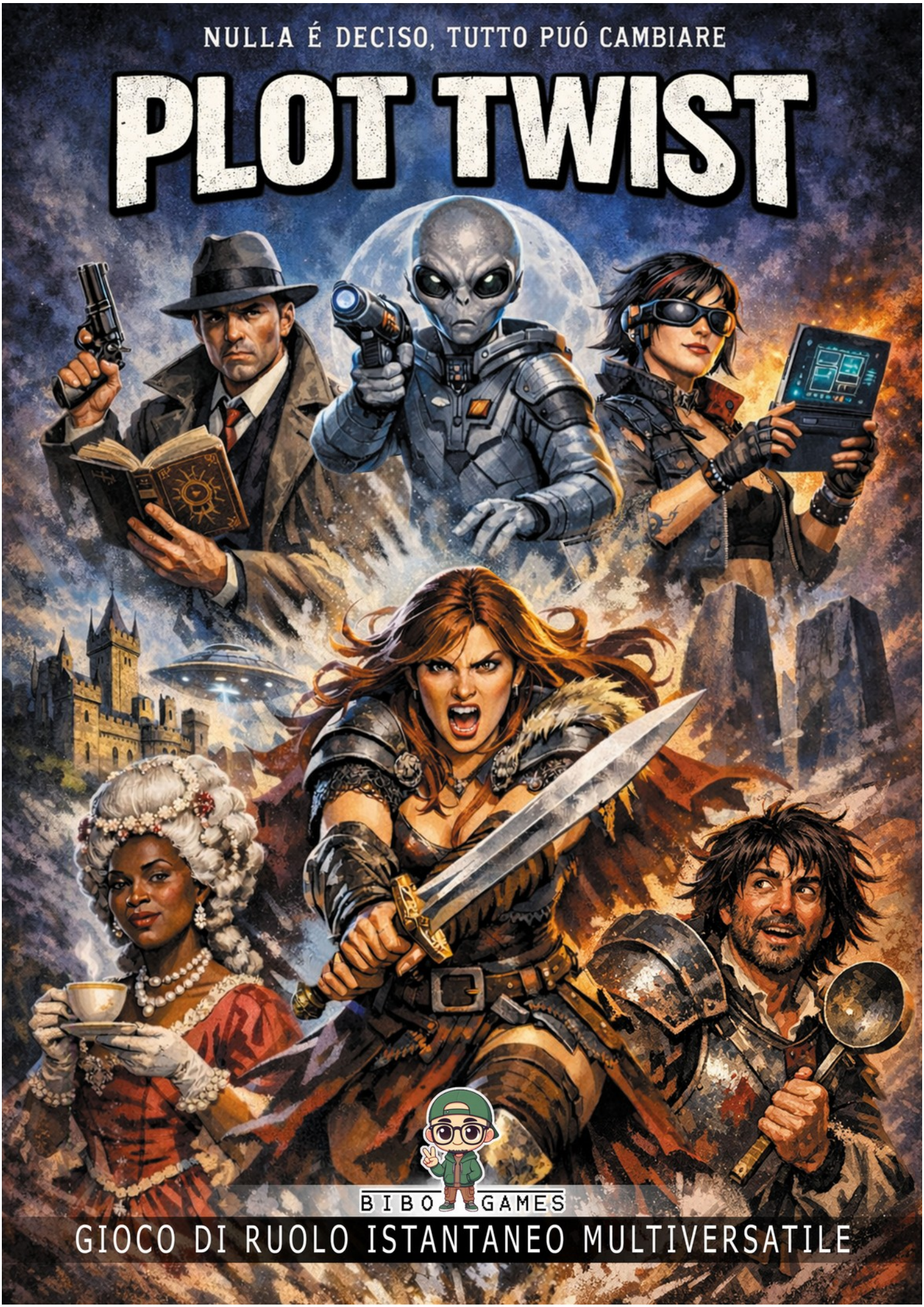
NULLA É DECISO, TUTTO PUÓ CAMBIARE

PLOT TWIST



BIBO GAMES

GIOCO DI RUOLO ISTANTANEO MULTIVERSATILE

Plot Twist

“Nulla è deciso, tutto può cambiare”

Gioco di Ruolo Istantaneo Multiversatile

Versione 1.0.2

© 2026 Andrea Bocchi - Tutti i diritti riservati.

Policy di utilizzo

Questo gioco di ruolo è un'opera originale dell'autore. Il sistema di gioco, la struttura del manuale, i testi, le descrizioni, gli esempi di gioco e le illustrazioni sono protetti dalla normativa sul diritto d'autore (Legge 22 aprile 1941 n. 633 e successive modifiche).
Questo manuale presenta un sistema di gioco generico utilizzabile con molteplici ambientazioni narrative. Eventuali esempi di ambientazione o genere presenti nel manuale sono forniti esclusivamente a scopo illustrativo e non rivendicano alcun diritto su opere, personaggi o proprietà intellettuali esistenti.
L'utilizzo del sistema di gioco con ambientazioni, personaggi o universi narrativi appartenenti a opere protette da diritto d'autore resta soggetto ai diritti dei rispettivi titolari.

Condivisione del manuale
Questo manuale può essere copiato e redistribuito gratuitamente, in formato digitale o cartaceo, purché:

- venga distribuito **integralmente e senza modifiche**;
- siano mantenuti **il nome dell'autore e questa pagina legale**;
- la distribuzione **non abbia scopo commerciale**.

Non è consentito vendere il manuale, includerlo in prodotti commerciali o pubblicarne versioni modificate.

Uso al tavolo
Il manuale può essere utilizzato liberamente per sessioni di gioco, dimostrazioni, attività ludiche private e uso personale.

Contenuti creati dalla comunità
L'autore incoraggia la creazione di materiale ispirato a questo gioco. È consentito creare e condividere **contenuti non commerciali** basati sul sistema di gioco, come avventure, ambientazioni, creature, oggetti, espansioni e regole opzionali.
Tali opere devono:

- essere distribuite **gratuitamente**;
- indicare chiaramente che si tratta di **materiale non ufficiale**;
- non presentarsi come opere ufficiali dell'autore;
- non utilizzare **loghi o elementi grafici identificativi** dell'opera senza autorizzazione;
- non riutilizzare **testi, illustrazioni o altri contenuti del manuale**.

Per tali scopi la dicitura consigliata è:
"Questo materiale utilizza il sistema di gioco creato da Andrea Bocchi. Si tratta di un'opera non ufficiale e non affiliata all'autore."

Diritti commerciali
Tutti i diritti commerciali relativi all'opera restano riservati all'autore, inclusi stampa e vendita di edizioni del manuale, pubblicazione di espansioni ufficiali, traduzioni, adattamenti e concessione di licenze a terzi.
La distribuzione gratuita di questa edizione non implica alcuna rinuncia a tali diritti.

Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale
Durante la realizzazione dell'opera sono stati utilizzati strumenti di intelligenza artificiale come supporto creativo e tecnico (revisione del testo, generazione di materiali di supporto e risorse visive).
Tali strumenti sono stati utilizzati sotto la direzione e la supervisione creativa dell'autore.

Il titolo "**Plot Twist**" e la relativa tagline "**Nulla è deciso, tutto può cambiare**" identificano il gioco di ruolo creato da Andrea Bocchi.
Bibo Games è l'etichetta creativa sotto cui Andrea Bocchi pubblica i propri giochi.

Contatti e richieste di autorizzazione: email: andreabibobocchi@gmail.com - Telefono: +39 371.324.10.57

Indice generale

Policy di utilizzo....3
Introduzione....6
Cosa serve....7
Prepararsi al gioco....8
Le Caratteristiche....9
Prove e Conflitti....10
Risorse speciali: Will, Twist e Plot....11
Le capacità....12
Punti Salute, Riposo e Recupero....13
Impostare la difficoltà....14
Avversari, Creature e Oggetti speciali....15
Armi per ogni necessità....16
Incantesimi e poteri....17
Ricompense e crescita....18
Checkpoint (regola facoltativa)....19
Calibrare il gioco....20
Iniziamo!....21
Consigli per il Master....22
Consigli per i Giocatori....23
Spunti narrativi....24
“Soluzioni” agli Spunti narrativi....27
Moduli d’ambientazione....29
- Modulo d’Ambientazione: Vintage Fantasy....30
  - Razze e modificatori alle Caratteristiche....31
  - Incantesimi del Grimorio....32
- Modulo d’Ambientazione: Ciberpunk....34
  - Impianti Cibernetici....34
  - Sovraccarico Neurale....35
  - Tabella Malfunzionamenti degli Impianti....36
  - Esempi di Impianti Cibernetici....36
  - Umanità Residua....37
- Modulo d’Ambientazione: Intrighi e Salotti....38
  - Suggerimenti per l’interpretazione dei personaggi....40
- Modulo d’Ambientazione: Pugnaleone....41
  - Bonus di Sventura....42
- Modulo d’Ambientazione: Orrori Lovecraftiani....43
  - Punti Lucidità....43
  - Il potere dell’Orrore....43
  - Tabella delle Reazioni Psichiche....44
  - Tabella degli Effetti Psichici a Lungo Termine....45

Tesaurus delle Risorse....46
- Vintage Fantasy....46
- Ciberpunk....47
- Fantascienza....48
- Orrori Lovecraftiani....49
- Fantasy Cenere e nebbia....50

Teen-Wizards....51
Old West....52
Pirati....53
Pugnaleone....54
Teen-Horror....55
Spiritismo Gotico....56
Intrighi e salotti....57
Mitologia mediterranea....58
Esempio di creazione di un personaggio e dei primi passi nell'avventura....59
Ringraziamenti....66
Scheda Personaggio – Plot Twist....67
Promemoria: quando usare Will, Twist e Plot....69

Introduzione

Il regolamento per questo **Gioco di Ruolo tradizionale** nasce per chi ama la narrazione più delle regole. È **pensato per iniziare una partita in pochi minuti**, improvvisando mondi, storie e persino i dettagli delle meccaniche, lasciando ai dadi la parola solo quando serve davvero: nei momenti incerti e nei punti di svolta.

Plot Twist è pensato per gruppi che vogliono raccontare storie insieme, sperimentare generi diversi e vivere avventure rapide, senza lunghe preparazioni. **Il sistema è leggero e flessibile**, ideale per sessioni improvvisate, one-shot o campagne libere in cui **l'immaginazione dei giocatori conta più della complessità delle regole**.

Ma soprattutto, come suggerisce il titolo, **questo gioco vive di colpi di scena**.

Nel corso della partita i personaggi possono spingere le proprie azioni oltre il limite, cambiare il corso degli eventi e, nei momenti più drammatici, introdurre veri e propri **Plot Twist**: rivelazioni improvvise, coincidenze inattese, tradimenti, scoperte o svolte narrative che ribaltano la situazione e trasformano la storia.

Le regole essenziali sono raccolte nelle prime venti facciate; la parte successiva del manuale offre spunti narrativi, varianti per adattare il gioco a diversi temi e un Tesaurus di risorse rapide — nomi, luoghi, creature e oggetti — suddivise in tredici (!) ambientazioni, per aiutare giocatori e narratore a costruire rapidamente un mondo di gioco.

Questo regolamento è particolarmente adatto a chi ama l'interpretazione, l'improvvisazione e i colpi di scena. Potrebbe invece non essere la scelta ideale per chi preferisce sistemi molto tattici o simulativi, con regole dettagliate, gestione complessa del combattimento o costruzione ottimizzata dei personaggi.

Ricordate la regola d'oro: una buona partita di gioco di ruolo non nasce dal regolamento, ma da voi e dalla storia che vivrete insieme.

Buon divertimento!

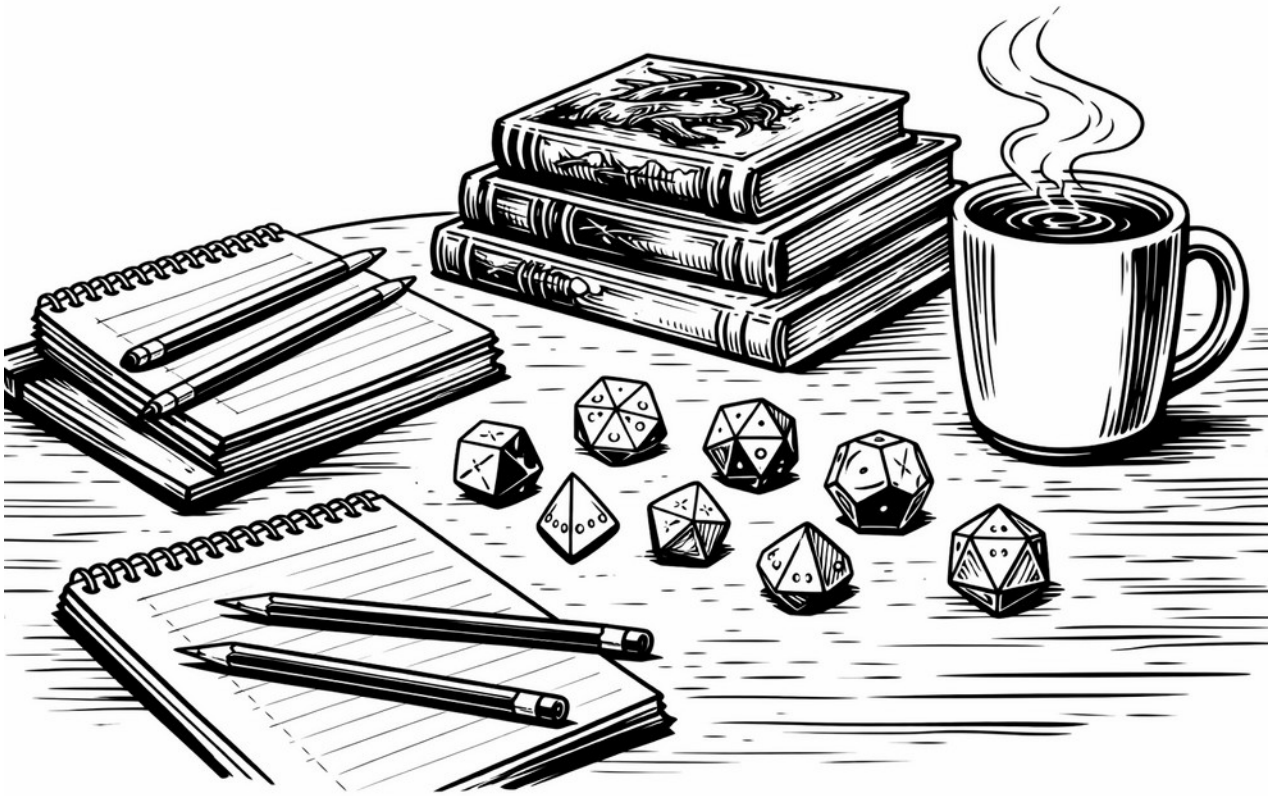
Cosa serve

- **Un set di dadi poliedrici** (d4, d6, d8, d10, d12 e d20). Meglio averne almeno due set, uno per il Master e uno per i giocatori;

- **Fogli sui quali prendere appunti,** insieme a matite e gomme;

- Stampe o fotocopie delle schede dei personaggi che trovate in fondo a questo manuale (ma potete anche annotare tutto su qualche foglio bianco);

- (Facoltativo) Libri, fumetti, film o qualsiasi opera da cui trarre ispirazione.



Prepararsi al gioco

Il tipico gruppo di giocatori di ruolo è composto da (almeno) 3 giocatori e un Master. Il Master (di solito la persona con più esperienza in tali giochi) è narratore e arbitro della storia: descrive il mondo, impersona tutti i personaggi non giocanti e mette i protagonisti davanti a prove, scelte e conflitti.

Il gruppo decide insieme l'ambientazione: un regno fantasy, una stazione spaziale, un noir investigativo, un horror gotico o una commedia surreale. Non ci sono limiti: basta accordarsi.

Ogni giocatore crea il proprio personaggio:

- ne inventa e segna sulla scheda il nome, l'aspetto e un accenno di background;
- condivide queste informazioni con il Master (e, se vuole, con gli altri).

Il Master può suggerire piccoli aggiustamenti per mantenere coerenza con l'ambientazione e garantire un buon equilibrio tra i personaggi. Non serve scendere nei dettagli: la storia li svelerà da sola.

Le Caratteristiche

Ogni personaggio possiede cinque caratteristiche chiave. A ciascuna viene assegnato uno dei cinque dadi disponibili (d4, d6, d8, d10, d12), scelto in base alla storia del personaggio: un atleta, ad esempio, potrebbe avere un d10 in Tenacia e un d12 in Prontezza.

-Tenacia
Forza, resistenza e salute. I Punti Salute massimi sono pari al valore massimo del dado.

-Combattività
La capacità di usare il proprio corpo per affrontare scontri fisici. Le armi possono dare dadi extra (es. coltello contro mani nude → +d4).

-Mente
Intelligenza, logica, strategia. Questa è la caratteristica principale di tutte le prove non fisiche ed è quella soggetta ad avere naturalmente molte diverse *Capacità (vedi capitolo)*.

-Prontezza
Velocità, riflessi e iniziativa. Chi ha il dado più alto agisce per primo. In caso di pari valore, si tira per lo spareggio.

-Spirito
Forza mentale, istinto, nervi saldi e, se l'ambientazione lo prevede, poteri sovrannaturali come magia, poteri, telepatia, ecc.

Prove e Conflitti

Prove e conflitti sono il fulcro del regolamento: ciò che dà senso a tutto il resto. Sono volutamente semplificati, per interrompere il meno possibile la narrazione con continui riferimenti a regole infinite o a manuali di centinaia di pagine.
Alla fine, un'azione riuscirà o meno indipendentemente dal numero di passaggi necessari per determinarne l'esito. Dal punto di vista di questo GdR, è quindi preferibile avere poche regole, chiare e facilmente applicabili.

Le Prove

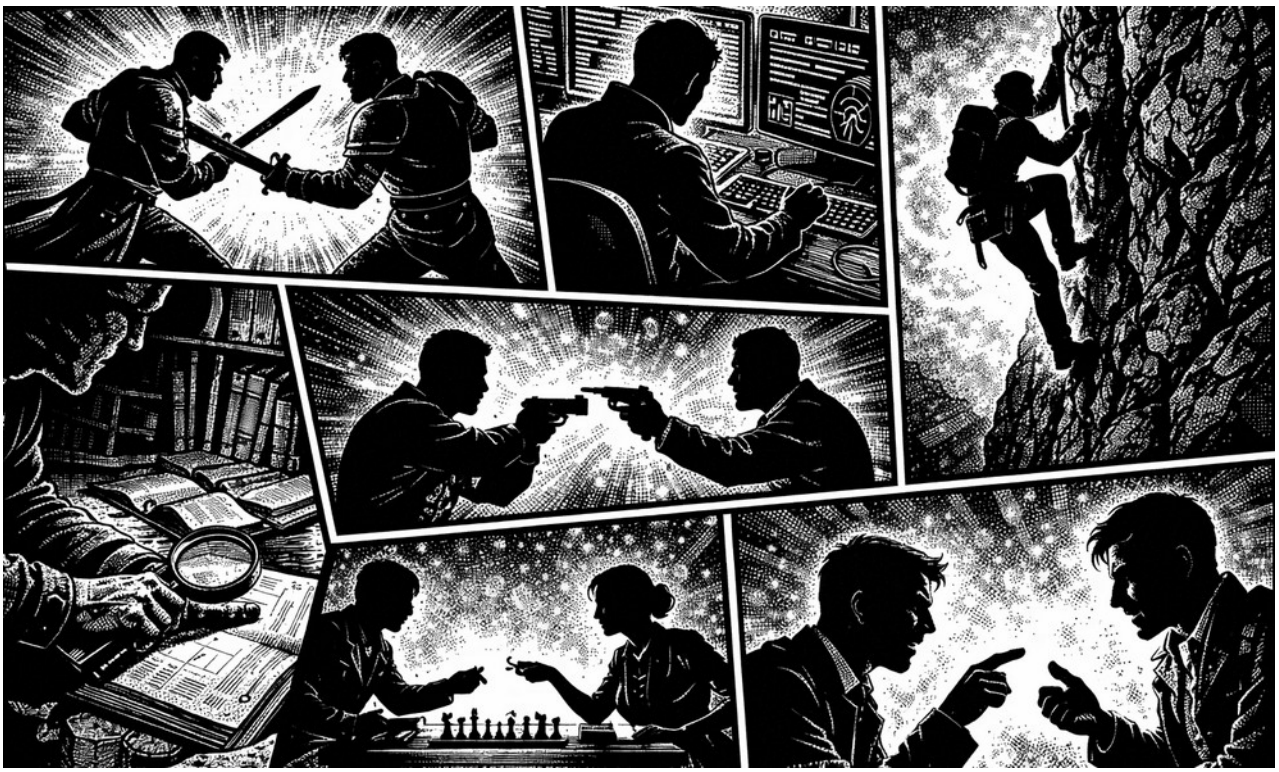
Il personaggio affronta lo "scenario" (ostacoli, enigmi, percezioni, ecc.), cioè un impedimento di tipo passivo.
Il giocatore tira il dado della caratteristica adeguata, mentre il Master tira un dado pari alla difficoltà della prova (stabilita in anticipo o sul momento). Vince il tiro più alto.
In caso di parità:

- vince chi utilizza il dado più grande;
- se i dadi sono dello stesso tipo e i risultati coincidono, vince il giocatore.

Vedi anche il capitolo "Impostare la Difficoltà".

I Conflitti

Sono scontri diretti tra due personaggi, giocanti o non giocanti.
Funzionano come le prove, ma in caso di parità vince lo sfidato: la difesa ha quindi un leggero vantaggio, a meno che lo sfidante utilizzi un dado più grande.
Per esempi pratici su prove e conflitti, è consigliata la lettura del capitolo finale del manuale: "Esempio di creazione di un personaggio e dei primi passi nell'avventura".



Risorse speciali: Will, Twist e Plot

Piegare il destino è una delle esperienze più soddisfacenti, nel gioco come nella vita reale. Queste risorse a disposizione dei giocatori rappresentano la forza di volontà e la fiducia nel successo che i personaggi esprimono all'interno della narrazione. **In fondo al manuale troverete un capitolo dettagliato e rapidamente consultabile sull'uso narrativo di tali risorse.**

-Will
Durante prove e conflitti un giocatore può sommare al risultato di un dado caratteristica già lanciato il risultato di un altro suo dado caratteristica, anche lo stesso già utilizzato.
Il dado aggiuntivo però si "consuma" dal pool disponibile e diventa temporaneamente inutilizzabile, sostituito, quando necessario, dal dado immediatamente più piccolo ancora presente nel pool. Chi spende l'ultimo dado rimasto, il d4, crolla di fatica dopo l'azione, a meno che non possieda punti Twist. In tale eventualità a ogni successiva prova o conflitto occorrerà usare un Twist. *(vedere anche il capitolo "Punti salute, riposo e recupero")*

Nota importante: quando si utilizza la Will non è possibile spendere il d4, a meno che sia l'ultimo dado rimasto nel pool.

-Twist
Un punto Twist permette di usare un d20 al posto del normale dado. Il d20 vince sempre i pareggi contro i dadi inferiori.
Si ottiene un punto Twist quando si tira "1" con un d8, d10, d12. Ogni personaggio **inizia con 1 punto Twist.**

-Plot
Un punto Plot permette al giocatore di introdurre nella storia un'azione eccezionale o un nuovo dettaglio narrativo: un flashback, una risorsa inaspettata, un legame del passato o una coincidenza provvidenziale. Sono momenti in cui la narrazione prende una piega improvvisa, spesso con un sapore cinematografico.
L'effetto ideale al tavolo dovrebbe essere: *"Oh, sì, che figata!"*
Il giocatore descrive il nuovo elemento della storia, spende il punto Plot e continua l'azione integrando il dettaglio appena rivelato. L'unico vero limite è la coerenza narrativa: ciò che viene introdotto dovrebbe armonizzarsi con l'ambientazione e con quanto accaduto finora.
Si ottiene un punto Plot quando si tira "1" col il d20 o come ricompensa narrativa da parte del master.
Ogni personaggio inizia la partita con **2 punti Plot**.

-Plot Twist
Quando un **Plot** e un **Twist** vengono spesi insieme, si genera un vero **Plot Twist**.
Il giocatore dichiara l'azione o l'evento straordinario che cambia il corso della scena: una rivelazione inattesa, una svolta nella storia, un ribaltamento della situazione.
Se l'esito dell'evento è comunque incerto e occorre superare una prova il giocatore tira **due d20** e somma i risultati.
In caso di pareggio, il risultato è sempre considerato favorevole al giocatore.
Il Plot Twist rappresenta il momento in cui la storia cambia direzione: **il classico colpo di scena che nessuno si aspettava, ma che rende la narrazione più memorabile.**

Le capacità

Una capacità rappresenta ciò che un personaggio sa fare meglio rispetto a molte altre attività in cui invece è meno esperto. Può essere innata oppure acquisita con esperienza e addestramento.
Le capacità sono espresse tramite bonus numerici assoluti, generalmente compresi tra +1 e +3. Quando un personaggio affronta una prova o un conflitto pertinente, **aggiunge il bonus della capacità al risultato del dado caratteristica utilizzato.**

Per esempio, un giocoliere con la capacità *Giocoleria +2 (quindi un esperto)* aggiungerà tale valore al risultato del suo dado Prontezza durante una sfida contro un altro artista in un torneo circense.

Durante la creazione del personaggio, i giocatori possono disporre di un certo numero di punti iniziali, ad esempio +4, da distribuire liberamente tra una o più capacità che definiscono il loro personaggio. Non è necessario stabilire subito tutte le capacità: molte emergeranno naturalmente durante le prime sfide affrontate. Ricordate solo di annotarle sulla scheda del personaggio quando vengono rivelate nel corso della partita. Di seguito alcuni esempi di basilari capacità.

Resistenza al dolore (T)
Capacità di continuare ad agire nonostante ferite e sofferenza immediata.
Sopravvivenza estrema (T)
Abilità nel restare in vita in ambienti ostili e privi di risorse.
Marcia prolungata (T)
Resistenza alla fatica derivante da lunghi spostamenti senza riposo.
Tolleranza ai veleni (T)
Capacità di opporsi agli effetti di tossine e sostanze nocive.
Recupero accelerato (T)
Tendenza a guarire più rapidamente da ferite e traumi.
Digiuno e privazioni (T)
Resistenza a fame, sete e mancanza di comfort.
Stabilità corporea (T)
Capacità di mantenere equilibrio e postura sotto stress fisico.
Adattamento climatico (T)
Resistenza naturale a caldo, freddo e condizioni atmosferiche estreme.
Tempra fisica (T)
Robustezza generale contro sforzi prolungati e debilitazione.
Robustezza fisica (T)
Struttura corporea solida che assorbe meglio urti e impatti.

Duellante (C)
Addestramento nello scontro uno contro uno.
Combattimento con lame (C)
Competenza nell'uso tecnico di armi taglienti.
Combattimento con armi contundenti (C)
Abilità nell'uso di armi da impatto.
Combattimento con armi a due mani (C)
Controllo efficace di armi pesanti o ingombranti.
Lotta strutturata (C)
Uso di prese, leve e tecniche codificate corpo a corpo.
Parata tecnica (C)
Capacità di deviare o bloccare colpi con precisione.
Disarmo (C)
Abilità nel sottrarre l'arma all'avversario.
Combattimento in formazione (C)
Capacità di coordinarsi in modo disciplinato con alleati armati.
Gestione della distanza (C)
Controllo consapevole dello spazio nello scontro.
Tattica da mischia (C)
Capacità di prendere decisioni efficaci nel caos del combattimento ravvicinato.

Logica deduttiva (M)
Capacità di trarre conclusioni coerenti da indizi e dati.
Strategia (M)
Abilità nel pianificare azioni complesse sul medio-lungo termine.
Investigazione (M)
Competenza nel raccogliere e collegare prove.
Conoscenze storiche (M)
Padronanza di eventi, culture e fatti del passato.
Conoscenze naturali (M)
Comprensione di flora, fauna e fenomeni naturali.
Medicina (M)
Capacità di diagnosticare e trattare ferite e malattie.
Meccanica (M)
Abilità nel comprendere e riparare dispositivi e meccanismi.
Linguistica (M)
Competenza nelle lingue e nei sistemi di scrittura.
Analisi tattica (M)
Capacità di valutare rapidamente punti deboli e vantaggi in uno scontro.
Memoria enciclopedica (M)
Facilità nel ricordare informazioni dettagliate.

Schivata istintiva (P)
Capacità di evitare colpi grazie a riflessi immediati.
Mira con armi a distanza (P)
Precisione nel colpire bersagli lontani.
Estrazione rapida (P)
Velocità nell'impugnare un'arma o oggetto.
Acrobazia (P)
Controllo del corpo in movimenti complessi o dinamici.
Rapidità di mano (P)
Destrezza fine in movimenti brevi e precisi.
Equilibrio (P)
Capacità di muoversi con sicurezza su superfici instabili.
Iniziativa fulminea (P)
Prontezza nell'agire prima degli altri.
Furtività dinamica (P)
Abilità nel muoversi silenziosamente mentre si è in azione.
Riflessi pronti (P)
Reazione immediata a stimoli improvvisi.
Coordinazione fine (P)
Precisione nei movimenti che richiedono controllo dettagliato.

Forza di volontà (S)
Determinazione nel resistere a pressioni mentali o morali.
Carisma (S)
Presenza capace di influenzare e attirare attenzione.
Persuasione (S)
Abilità nel convincere con parole e atteggiamento.
Intimidazione psicologica (S)
Capacità di incutere timore senza ricorrere alla forza fisica.
Sangue freddo (S)
Controllo emotivo in situazioni di pericolo o tensione.
Meditazione (S)
Capacità di ritrovare equilibrio mentale e concentrazione.
Empatia (S)
Sensibilità nel comprendere emozioni e intenzioni altrui.
Fede (S)
Forza interiore alimentata da una convinzione profonda.
Sensibilità al soprannaturale (S)
Percezione di energie, presenze o fenomeni oltre il naturale.
Dominio interiore (S)
Capacità di controllare impulsi, paura e turbamenti interiori.

Punti Salute, Riposo e Recupero

I Punti Salute rappresentano quante ferite e traumi fisici un personaggio può sopportare prima di crollare.
Ogni volta che un personaggio affronta una prova o un conflitto pericoloso, in cui un fallimento comporta danni fisici, **perde un numero di Punti Salute pari alla differenza tra il risultato ottenuto con il suo dado e quello del dado dell'avversario o della difficoltà.**

Per esempio, se uno spadaccino perde un duello ottenendo 7 con il suo dado Combattività (d10), mentre l'avversario ottiene 10 con il proprio (d12), lo sconfitto subirà **10 − 7 = 3** Punti Salute di danno.
Allo stesso modo, se un esploratore attiva una trappola di difficoltà 6 e ottiene 4 con il suo dado Prontezza (d8), la trappola scatterà e gli farà perdere **6 − 4 = 2** Punti Salute.

Se i Punti Salute di un personaggio dei giocatori scendono a zero, o fino a un valore negativo pari al suo dado Tenacia, il personaggio sviene. Se invece scendono oltre tale valore negativo, il personaggio muore.
I normali mostri e antagonisti invece sono considerati morti a 0 punti salute.

Diventa quindi importante sapere **come e in quanto tempo si recuperano salute e forze:**

- Ogni settimana di riposo, accompagnata se necessario da cure adeguate, restituisce un numero di Punti Salute pari al lancio del dado Tenacia. Le cure mediche diventano indispensabili quando i Punti Salute scendono a zero o sotto zero.
- Ogni 2 ore di riposo narrativo permettono di recuperare un dado speso con la Will.
- Dopo 8 ore di riposo narrativo si recuperano tutti i dadi spesi con la Will.

Dove i Punti Salute misurano la capacità fisica di resistere a ferite, traumi e malattie, la normale fatica quotidiana è rappresentata dai dadi consumati con la Will. Il Master può richiederne la spesa quando i personaggi raggiungono il limite delle proprie energie, oppure durante prove non letali ma stancanti, come inseguimenti, marce forzate o risse da taverna.

Impostare la difficoltà

Spesso, durante la narrazione, è necessario stabilire **quanto sia ardua un'azione tentata da un personaggio**, soprattutto quando si mette alla prova la natura stessa dello scenario. In questi casi, il Master deve definire una **difficoltà da eguagliare o superare** con il dado Caratteristica più adatto del personaggio.
La difficoltà può essere espressa in due modi:

- **Valore assoluto:** un numero compreso normalmente tra **2 e 12** (estendibile fino a **20** in circostanze eccezionali), che rappresenta un ostacolo fisso e costante. Ad esempio, un veleno potrebbe avere una potenza fissa a "6": chi lo affronta dovrà tirare almeno quel valore, per resistergli col suo dado Tenacia.
- **Dado difficoltà:** quando la resistenza della natura è incerta, si può assegnare invece un **dado da tirare ad ogni tentativo**. Così, scalare una scogliera potrebbe richiedere una prova con un **d6**, variando la difficoltà a seconda della condizione del momento.

È buona pratica annotare questi valori negli appunti del Master e/o negli appunti dei personaggi, così da avere un **promemoria rapido per azioni simili o ripetute**. Questo metodo, condiviso anche con i giocatori, permette di stabilire con coerenza e trasparenza la potenza di incantesimi, veleni, pozioni, oggetti magici, trappole e ogni altro elemento che tornerà in gioco più volte.

Avversari, Creature e Oggetti speciali

Il Master assegna agli avversari le stesse caratteristiche dei personaggi, calibrando i dadi in base alla loro forza narrativa: si va dal d4 per i nemici più deboli fino al d20 per creature epiche e leggendarie.

Alcuni personaggi, come bambini, anziani o figure fisicamente limitate (anche quelle dei personaggi giocanti), possono avere un pool di dadi ridotto rispetto allo standard: ad esempio, un personaggio bambino di dieci anni potrebbe disporre solo di 1d8, 2d6 e 2d4 per le sue caratteristiche.
Animali e razze fantastiche, umane o meno, seguono lo stesso principio: i dadi disponibili rispecchiano la loro potenza. Un semidio, per esempio, potrebbe avere soltanto dadi da 20 nel suo pool, mentre un topo conserva un solo dado in Prontezza ma ha valori fissi molto bassi (1 o 2) in tutte le altre caratteristiche. *(vedi anche "Razze e modificatori alle Caratteristiche")*

Infine, oggetti speciali e tesori possono essere trattati come veri e propri personaggi dotati di una loro scheda. In genere tali artefatti conferiscono dadi extra o alterano le caratteristiche dei portatori: una spada magica, ad esempio, potrebbe fornire stabilmente un +4 in Combattività.

Armi per ogni necessità

Le armi forniscono ai personaggi un vantaggio nei conflitti, solitamente sotto forma di un **dado aggiuntivo in Combattività**, aumentando così le probabilità di colpire e infliggere danni.

Alcune armi particolarmente potenti, inoltre, se l'attacco va a segno, **sottraggono un valore fisso di Punti Salute** all'avversario, oltre a quello stabilito dall'uso dei dadi.

Nella tabella seguente vengono indicati bonus e valori di medi per ciascuna tipologia di arma: si tratta di intervalli da utilizzare come riferimento, liberamente adattabili per definire armi specifiche e uniche.

Nota: nella difesa, quando non si desidera o non si è in grado di contrattaccare, si utilizza di solito la caratteristica **Prontezza**. Questa è la tipica risposta a colpi a distanza, come quelli di un'arma da fuoco o da lancio.

Tipo di Arma	esempio	Dado aggiuntivo	Punti Salute sottratti
Da lancio piccola	fionda, arco corto	d4	
Da lancio grande	Arco lungo	d6	
Da lancio esplosiva	Bomba a mano, molotov	-	10, 15, 20
Da fuoco	Balestra, Pistola, Fucile, Blaster, Laser	d4	2, 4, 6, 8, 10
Da mischia piccola	Mazza, Coltello	d4	-
Da mischia grande	Spada, sciabola, ascia	d6, d8	-
Da mischia tecnologica e futuristica	Motosega, sciabola laser, ecc	d4, d6, d8	4, 6, 8, 10

Incantesimi e poteri

Gli incantesimi e i poteri non sono altro che **armi speciali**: invece di basarsi sulla **Combattività**, utilizzano la caratteristica **Spirito**. La loro varietà è pressoché infinita, e nessuna tabella potrebbe descriverli in modo esaustivo: dipendono solo dalla fantasia di chi li crea.

Per costruire un incantesimo o un potere è utile porsi alcune domande:

- Qual è la **portata**? Colpisce un singolo bersaglio o un'intera area?
- Ha effetto **istantaneo** o dura nel tempo?
- Se è offensivo, quanti **Punti Salute** sottrae all'avversario?
- Con quale **frequenza o velocità** può essere lanciato?
- Richiede un **ingrediente speciale,** un rituale o un testo particolare?
- Consuma la **Will** del personaggio che lo utilizza?

Trattate incantesimi e poteri come **oggetti rari e preziosi**, paragonabili alle armi più devastanti del mondo reale: non dovrebbero essere ottenibili facilmente, ma piuttosto scoperti, conquistati o appresi come parte centrale della storia. *(vedere anche il capitolo "Incantesimi del Grimorio" per una lista di esempi)*

Ricompense e crescita

Alla fine della sessione il Master, anche con il consiglio del gruppo, può distribuire:

- Punti Twist e Plot,
- modifiche al background dei personaggi,
- oggetti speciali se acquisiti tramite la narrazione.

Ogni giocatore può:
-spendere 2 punti Twist per aggiungere un +1 permanente a una propria capacità (anche nuova);
-spendere 3 punti Plot per potenziare permanentemente una caratteristica, passando al dado immediatamente superiore, sempreché la narrazione giustifichi l'evoluzione del personaggio.

Buona pratica: **stabilite all'inizio del gioco quali comportamenti dei personaggi e dei giocatori possono far ottenere delle ricompense**. Ad esempio, un personaggio che agisce coerentemente col suo background dovrebbe essere premiato adeguatamente; parimenti un giocatore che è attento, educato al tavolo e si impegna ad interpretare le emozioni del proprio personaggio è altrettanto meritevole di essere ricompensato.

Checkpoint (regola facoltativa)

I **Checkpoint** sono veri e propri “salvataggi narrativi”, da utilizzare quando i personaggi stanno per affrontare **azioni particolarmente pericolose, incerte o avventate**. Introdotti come regola facoltativa, aggiungono al gioco un gusto ispirato ai videogame e al “what-if”, permettendo di tornare a un momento preciso della storia se le cose dovessero volgere al peggio.

Per creare un Checkpoint è necessario che **uno qualunque dei giocatori spenda un Punto Plot**: ciò fissa un punto della narrazione al quale si potrà tornare in caso di fallimento catastrofico, di decisione insoddisfacente o per la pura curiosità di esplorare una scelta alternativa.

I Checkpoint non dovrebbero essere usati con leggerezza: il loro scopo è quello di **aumentare la tensione narrativa**, offrendo un’àncora di sicurezza quando la posta in gioco è davvero alta.

Calibrare il gioco

Questo regolamento si presta a un'alta **personalizzazione**: adattatelo al tono della campagna che volete giocare. Per esempio, in un'avventura epica potete **moltiplicare i Punti Salute iniziali** per 2, per 3 o altro valore, rendendo i combattimenti più lunghi e centrali; viceversa, per un'ambientazione più realistica o letale, potete **dimezzarli**, così che un singolo colpo diventi decisivo.

Allo stesso modo è possibile introdurre nuove caratteristiche o abilità specifiche dello scenario (incantesimi, superpoteri, capacità tecnologiche): ciascuna può avere una **minischeda** che ne descriva la natura, gli effetti sull'ambiente e sugli avversari, e il valore di difficoltà assoluto necessario per attivarla con successo (da tirare con il dado **Spirito**, o con la caratteristica che si preferisce, anche inventata!). Queste abilità possono essere acquisite o potenziate spendendo Punti Plot, oppure sbloccate attraverso eventi narrativi.

Buona pratica: **concordate tutte le modifiche col gruppo e annotatele** negli appunti del Master, così da mantenere coerenza e poter replicare regole simili in seguito. Il capitolo **"Moduli d'ambientazione"** può venirvi in grande aiuto per costruire, passo dopo passo, il vostro gioco!

Iniziamo!

Il cuore del regolamento è ora alle vostre spalle! A questo punto siete pronti a narrare tutti assieme la storia dei vostri personaggi! Che la vostra avventura inizi in una locanda di un regno lontano, in un ufficio fumoso da investigatore, in una biblioteca polverosa, in una stazione spaziale, in un salotto regency o in una tranquilla villetta di campagna… poco importa.

L'importante è che abbiate voglia di lanciarvi nel gioco e lasciarvi sorprendere dai dadi e dall'immaginazione. **Ricordate** che l'ultima parte del manuale, il **"Tesaurus narrativo"**, è ricca di **risorse: nomi di personaggi e città, creature e oggetti speciali** per ispirare le vostre avventure!

Consigli per il Master

1. Come iniziare

- **Cattura subito l'attenzione**: apri la sessione con una scena viva, qualcosa che accade "qui e ora" (un rumore sospetto, un incontro inatteso, un problema da risolvere).
- **Presenta il mondo a piccoli morsi**: non serve spiegare tutto subito. Descrivi i dettagli che i personaggi percepiscono e lascia che siano le domande dei giocatori ad ampliare il quadro.
- **Invita all'azione**: poni davanti ai giocatori una scelta chiara. Agire o ignorare, aiutare o fuggire… ogni decisione li porta dentro la storia.
- **Usa gli Spunti Narrativi e il Tesaurus di questo manuale** se sei a corto di idee!

2. Come gestire la narrazione

- **Sii flessibile**: la storia non è solo tua, ma nasce dall'incontro tra te e i giocatori. Preparati a improvvisare.
- **Descrivi con i sensi**: vista, suoni, odori, tatto, atmosfera. Bastano poche parole per rendere una scena memorabile.
- **Rimbalza le idee**: se un giocatore propone qualcosa di creativo, chiedi "E come lo fai?" e lascia che la sua fantasia porti avanti l'azione.

3. Come risolvere i conflitti narrativi e al tavolo

- **Fra personaggi**: usa le regole dei conflitti e lascia che siano i dadi a decidere. Ricorda: la sconfitta non è la fine, ma un'occasione per nuove svolte narrative.
- **Fra giocatori**: fermati un attimo, ascolta entrambi e cerca il compromesso più divertente per tutti. Ricorda: si gioca insieme, non uno contro l'altro.

4. Come mantenere il ritmo

- **Alterna tensione e respiro**: dopo un combattimento intenso, regala una scena tranquilla. Dopo una scena comica, lancia un pericolo inaspettato.
- **Dai spotlight a tutti**: ogni giocatore deve avere un momento in cui il suo personaggio è protagonista.
- **Taglia quando serve**: se una scena si trascina, chiudila con un colpo di scena o una nuova complicazione.

5. Come chiudere una sessione

- **Lascia un gancio**: termina con una domanda aperta o una minaccia incombente. I giocatori vorranno tornare per sapere come va a finire.
- **Riconosci il contributo**: assegna ricompense, punti speciali o oggetti unici, e ringrazia i giocatori per le idee che hanno arricchito la storia.
- **Chiedi feedback**: "Cosa vi è piaciuto di più? Cosa poteva andare meglio?" È il modo migliore per crescere come Master.

Ricorda: il ruolo del Master non è "controllare" i giocatori, ma **creare insieme a loro un'esperienza indimenticabile**. Sii narratore, arbitro e primo fan dei loro personaggi.

Consigli per i Giocatori

1. Come iniziare

- **Abbraccia il tuo personaggio**: non serve un romanzo, bastano nome, due tratti distintivi e un'idea di cosa desidera. Il resto emergerà durante il gioco.
- **Contribuisci al mondo**: suggerisci dettagli, inventa luoghi o persone. Più arricchisci l'ambientazione, più diventerà viva per tutti.
- **Accetta l'imprevisto**: i dadi possono ribaltare ogni piano. Considera le sconfitte come occasioni di nuove storie.

2. Come giocare insieme

- **Ascolta gli altri**: lascia spazio ai compagni e valorizza le loro idee. Il gioco è cooperativo.
- **Cerca i legami**: intreccia la tua storia con quella degli altri personaggi. Più relazioni ci sono, più forti saranno le emozioni.
- **Aiuta il Master**: se lui propone, tu aggiungi. Non è un "voi contro lui", ma un racconto creato insieme.

3. Come affrontare i conflitti narrativi e al tavolo

- **Tra personaggi**: distingui tra il gioco e la realtà. I personaggi possono litigare, i giocatori restano uniti.
- **Tra giocatori**: se nasce un problema, parlane subito con calma. L'obiettivo è divertirsi, non vincere.

4. Come mantenere il ritmo

- **Agisci**: non aspettare sempre che il Master ti spinga, prendi iniziativa.
- **Pensa in scena**: descrivi non solo cosa fai, ma come lo fai. Ogni gesto può arricchire la narrazione.
- **Sii conciso**: se ti dilunghi troppo, rischi di togliere spazio agli altri. Meglio poche parole efficaci.

5. Come chiudere una sessione

- **Dai feedback**: condividi cosa ti è piaciuto di più e cosa avresti voluto diverso.
- **Segna i dettagli**: tieni nota dei PNG incontrati, degli oggetti raccolti e delle scelte fatte: torneranno utili.
- **Pensa al futuro**: rifletti su come il tuo personaggio è cambiato e su cosa vorrà nella prossima avventura.

Ricorda: il tuo compito non è "vincere", ma **rendere la storia più interessante e divertente per tutti**. Se ognuno mette il proprio pezzo, la partita diventa indimenticabile.

Spunti narrativi

Idee istantanee per iniziare una avventura. Le possono leggere anche i giocatori.

1. Fantascienza

Le stelle scorrono lente fuori dal grande oblò della stazione orbitale. Un segnale di soccorso, breve e strozzato, interrompe il silenzio artificiale delle paratie. Nessuno sa da dove provenga. Nessuno sa se rispondere significhi salvezza… o condanna.

---

2. Horror

La pioggia cade fitta sulle strade vuote del villaggio. Ogni finestra è chiusa, ogni porta sbarrata. Soltanto la vecchia insegna della locanda cigola al vento. Eppure, nella nebbia, qualcuno vi sta osservando.

---

3. Fantasy

Dopo giorni di viaggio, arrivate ai piedi della Cittadella Bianca. Le sue mura toccano il cielo e i suoi cancelli sono chiusi da secoli, o almeno così si dice. Oggi, però, il portone è socchiuso… come se stesse aspettando proprio voi.

---

4. Spionaggio

L'ascensore dell'hotel a cinque stelle si ferma al 22° piano. Una valigetta è appena stata scambiata nella hall, sotto gli occhi distratti dei turisti. Avete dodici ore per capire chi l'ha presa, cosa contiene e, soprattutto, chi la rivuole a tutti i costi.

---

5. Vittoriano

Londra è avvolta dal fumo dei camini e dal profumo acre del carbone. Un giovane fattorino bussa nervoso alla vostra porta, stringendo una lettera sigillata con cera nera. "Per voi, signori. Da non leggere a voce alta."

---

6. Complottistico

La televisione si interrompe con un segnale di emergenza. Lo schermo lampeggia per un istante, mostrando una serie di simboli incomprensibili. Un messaggio cifrato, forse. Forse un avvertimento. Siete gli unici ad averlo visto?

---

7. Umoristico

Il re è furibondo: qualcuno ha rubato la sua corona. Non un tesoro incantato o un manufatto divino… proprio la corona, quella d'oro massiccio. E ha lasciato in cambio un cappello da clown. Tocca a voi trovare il colpevole e, possibilmente, non ridere troppo forte.

---

8. Mistero

Un battello fantasma scivola silenzioso sul fiume, con tutte le luci accese ma senza passeggeri a bordo. Le porte delle cabine oscillano aperte, le stoviglie sono ancora calde, come se qualcuno fosse appena sceso. Ma nessuno lo ha visto.

---

9. Teen Magico

La campanella della scuola suona, ma nessuno sembra farci caso: tutti fissano il nuovo studente in fondo all'aula. Non è sulla lista ufficiale, eppure l'insegnante lo chiama per nome. Quando sorride, le lampadine tremolano.

---

10. Pugnaleone (medioevo cialtronesco)

La vostra scompagnata e venturiera brigata — formata da un cavaliero privo di cavalcatura, un monaco che giurò mai più serrar bocca, un sagittario dagli occhi strabuzzati e un menestrello che sol una cantilena sa menare — vien gravata d'alto incarico e somma ventura: recare lo stendardo sacratissimo al barone di Rocca Sghemba.

---

11. Post-apocalittico

La città è solo un ricordo di cemento e polvere. Nei palazzi abbandonati crescono alberi, e i cartelloni pubblicitari parlano di un futuro che non è mai arrivato. Ma oggi, un vecchio trasmettitore radio si è acceso da solo… e trasmette nella vostra lingua.

---

12. Fantascienza + Horror

Nel silenzio della navetta derelitta, i corridoi sono pieni di graffi sulle paratie interne. I registri di bordo dicono che l'equipaggio è scomparso da cinque anni… ma i graffi sono freschi.

---

13. Fantasy + Spionaggio

Nel cuore della capitale, sotto i lampioni incantati che illuminano la notte, un informatore vi passa una pergamena. Una lista di nomi, un intrigo di corte… e un avvertimento: "State attenti. Non sono solo umani."

---

14. Vittoriano + Mistero

Una nebbia innaturale avvolge Baker Street. Una donna in abiti d'epoca entra trafelata, lasciando sul tavolo un orologio da tasca che batte un'ora diversa da quella reale. Poi svanisce.

---

15. Umoristico + Horror

La porta del cimitero si apre da sola. Una dozzina di scheletri escono barcollando… non per attaccare, ma per improvvisare un'orchestra. E non sono intonati.

16. Teen Magico + Complottistico

È notte fonda, e il gruppo di studenti si ritrova nella biblioteca proibita. I libri polverosi parlano di un rituale che il preside sta preparando da decenni. Solo che… il preside sembra non invecchiare mai.

---

17. Fantascienza + Fantasy

Le rovine medievali brillano sotto la luce delle stelle. Nessun druido o cavaliere: solo circuiti e antenne sotterranee, risvegliatesi dopo secoli.

---

18. Post-apocalittico + Umoristico

Le strade sono piene di macerie, i palazzi diroccati, le radio gracchiano messaggi di sopravvissuti. Eppure, al centro della piazza, qualcuno ha riaperto… una gelateria. E serve solo gusti dai nomi inquietanti.

---

19. Horror + Mistero

La villa abbandonata al limitare della foresta ha tutte le finestre chiuse. Tutte, tranne una. Da lì, ogni notte, qualcuno accende una candela… che nessuno ha mai visto spegnere.

---

20. Spionaggio + Fantascienza

Il briefing è rapido: infiltrarsi in una base sotterranea, rubare i dati, sparire senza lasciare tracce. Peccato che la base non sia nemmeno sulla Terra.

---

21. Fantasy + Regency + Umoristico

L'alta società londinese si raduna per il gran ballo annuale. Ma la lista degli invitati include draghi, stregoni e perfino un goblin con cilindro e monocolo. L'etichetta è severa: "vietato sputare fuoco in sala".

---

22. Ciberpunk + Mistero

Le luci al neon riflettono sulle pozzanghere oleose della metropoli. Un avatar sconosciuto vi contatta nel cyberspazio: "Hai visto il glitch nel cielo? Non è un errore. È un messaggio." Ma nessuno ricorda di aver mai visto il cielo.

---

23. Fantasy + Horror

Nel villaggio di confine, ogni notte si sente un canto dolce provenire dal pozzo. Gli anziani dicono che è la voce della principessa sepolta viva secoli fa. I bambini iniziano a cantare la stessa melodia… anche quelli che non sanno parlare.

“Soluzioni” agli Spunti narrativi

I nodi degli spunti proposti in precedenza. A SOLO USO DEL MASTER.

1. Fantascienza – Segnale di soccorso dalla stazione orbitale
Nodo: La stazione ospita un’intelligenza artificiale impazzita che crede i giocatori siano una minaccia. I personaggi devono capire se salvare o disattivare la IA.

2. Horror – Villaggio sotto la pioggia con presenze misteriose
Nodo: Qualcuno (o qualcosa) sta usando il villaggio come “vetrina” per i propri esperimenti soprannaturali. Il mistero da risolvere: chi/che cosa è, e come fermarlo senza spargere panico.

3. Fantasy – Cittadella Bianca socchiusa
Nodo: La Cittadella custodisce un artefatto o un segreto antico. Gli ostacoli saranno enigmi, guardiani o prove morali per determinare chi è degno di entrare.

4. Spionaggio – Valigetta misteriosa
Nodo: La valigetta contiene informazioni compromettenti per una fazione segreta. I giocatori devono scegliere tra consegnarla, rubarla o distruggerla, rischiando tradimenti.

5. Vittoriano – Lettera sigillata da leggere con cautela
Nodo: La lettera è un avvertimento su un omicidio imminente o un complotto. I giocatori devono indagare, svelando alleati e nemici nascosti.

6. Complottistico – Messaggio cifrato in TV
Nodo: Il messaggio rivela un complotto globale in corso. I giocatori devono decifrarlo e scoprire chi c’è dietro, senza farsi scoprire (e sparire nel nulla!).

7. Umoristico – La corona rubata
Nodo: Il colpevole è una creatura buffa o un malinteso assurdo. La sfida narrativa è recuperare la corona senza trasformare la vicenda in una farsa totale. Spoiler: lo sarà.

8. Mistero – Battello fantasma
Nodo: Qualcuno sta simulando il fantasma per nascondere traffici illegali o un tesoro nascosto. I giocatori scoprono la verità e devono agire senza causare panico.

9. Teen Magico – Nuovo studente e lampadine tremolanti
Nodo: Il nuovo studente è un mago/a proveniente da un altro mondo, e porta un segreto che minaccia (o potrebbe salvare) la scuola. I giocatori devono decidere se fidarsi o investigare.

10. Pugnaleone – La segretissima mappa consunta
Nodo: Nel cammino vostro, tra somari riottosi, villani timorati di qualsivoglia ombra e duelli improbabili menati con padelle, mestoli e stoviglie d’ogni fatta, venite a scoprire che lo stendardo… sacro non è, né mai fu, ché dentro cela una mappa segretissima che guida a tesoro che niun cristiano dovrebbe giammai rinvenire. E purtuttavia, voi siete la schiatta di venturieri che tal cosa potrebbe scovare. Per mera ventura. O per somma dabbenaggine.

11. Post-apocalittico – Trasmettitore radio acceso da solo
Nodo: Qualcuno sopravvive in un luogo sicuro o tecnologicamente avanzato e sta inviando un messaggio. I giocatori devono decidere se seguire il segnale per vedere cosa troveranno alla fine.

12. Fantascienza + Horror – Corridoi della navetta con graffi freschi
Nodo: Una creatura aliena o un virus senziente sta infestando la navetta. I giocatori devono scoprire di cosa si tratta e come sopravvivere.

13. Fantasy + Spionaggio – Pergamena con intrighi di corte
Nodo: La pergamena rivela tradimenti o piani segreti. I giocatori devono decidere se intervenire o usare l'informazione a proprio vantaggio.

14. Vittoriano + Mistero – Orologio da tasca che batte un'ora sbagliata
Nodo: L'orologio è un dispositivo magico o meccanico che segnala un evento futuro, magari un crimine o una catastrofe. I giocatori devono prevenire l'evento.

15. Umoristico + Horror – Scheletri suonano in un cimitero
Nodo: Gli scheletri sono vittime di un incantesimo che deve essere risolto. Il nodo è trovare il colpevole o spezzare l'incantesimo prima che si diffonda in ogni cripta e sotto ogni lapide.

16. Teen Magico + Complottistico – Preside immortale e rituale segreto
Nodo: Il rituale mira a consolidare un potere segreto nella scuola. I giocatori devono fermarlo o ribaltarlo, affrontando alleati ambigui e ostacoli magici.

17. Fantascienza + Fantasy – Rovine medievali con circuiti sotterranei
Nodo: Un'antica civiltà tecnologico-magica ha lasciato trappole o enigmi. I giocatori devono scoprire il suo scopo e chi lo vuole sfruttare.

18. Post-apocalittico + Umoristico – Gelateria in mezzo alle macerie
Nodo: La gelateria nasconde un mistero o un messaggio importante. Il nodo è decidere se ignorare il bizzarro o approfondire, con conseguenze comiche o pericolose.

19. Horror + Mistero – Villa con candela che si accende da sola
Nodo: La candela indica la presenza di un fantasma, un oggetto nascosto o un segreto criminale. I giocatori devono scoprire la fonte senza cadere nelle trappole.

20. Spionaggio + Fantascienza – Base sotterranea non terrestre
Nodo: La missione rivela una tecnologia aliena o segreti politici interplanetari. I giocatori devono decidere se rubare, sabotare o allearsi con una fazione.

21. Fantasy + Regency + Umoristico – Ballo con draghi e goblin
Nodo: Il ballo è un campo di tensioni politiche o magiche tra razze diverse. I giocatori devono districare intrighi, prevenire incidenti o partecipare alle sfide senza creare caos totale.

22. Ciberpunk + Mistero – Glitch nel cielo
Nodo: Il "glitch nel cielo" è un frammento di codice lasciato da un hacker leggendario, scomparso anni fa. Decifrando il messaggio, scoprite che la realtà virtuale in cui vivete è una simulazione corrotta. Il vostro compito? Trovare il server centrale e decidere se spegnerlo… o riscriverlo.

23. Fantasy + Horror – Canto nel pozzo
Nodo: Il canto nel pozzo è un incantesimo antico, legato a un patto tra il villaggio e una creatura sepolta viva. I bambini sono i nuovi "custodi" scelti per mantenere il sigillo. Ma il sigillo sta cedendo. Solo un rituale dimenticato può fermare il risveglio… ma a che prezzo?

Moduli d’ambientazione

Alcune ambientazioni richiedono regole speciali per far risaltare meccaniche e dettagli narrativi. Lasciatevi guidare dalle successive “tarature” per trovare l’equilibrio giusto e modellare il gioco secondo il vostro gusto.

Ricordate che è sempre possibile creare il proprio modulo d’ambientazione da zero. Rifatevi ai vostri libri, film e fumetti preferiti: trasformate ciò che amate in mondi vivi, con regole e dettagli che li rendano unici. Le regole base di questo manuale sono ridotte all’essenziale, proprio per permettervi di intrecciare nuove regole che diano al racconto il giusto colore e ritmo, senza perdere coerenza né equilibrio.

Individuate ciò che rende speciale la vostra ambientazione e tramutatelo in una caratteristica unica, in un set di abilità particolari o anche in una semplice “etichetta” di interpretazione. Così, il vostro mondo prenderà vita, non solo sulla carta, ma davanti ai voi sul tavolo da gioco, pronto a sorprendervi ad ogni lancio di dado.

Modulo d'Ambientazione: Vintage Fantasy

Questa variante adatta il regolamento all'eroismo dei mondi fantasy tradizionali, dove la forza dell'acciaio e della magia dominano una scena zeppa di labirinti, mostri e tesori.

Punti Vita estesi

In questa ambientazione i combattimenti sono centrali e spesso risolutivi. Per garantire duelli più lunghi e spettacolari, moltiplicate i **Punti Salute massimi** dei personaggi per un valore fisso (x2, x3 o più, a seconda del tono dell'avventura). Gli scontri diventano così più lunghi e meno fatali in poche mosse.

Trappole

Create in un battibaleno trappole insidiose per labirinti e tombe dimenticate zeppe di tesori. Ogni trappola avrà un dado Prontezza (quanto è veloce) e un dado Mente (quanto è complicata/mimetizzata). I giocatori dovranno provare a evitarle/individuarle/disattivarle con delle prove. Se la prova fallisce i punti vita dei personaggi vengono persi come in un combattimento.

Orde di mostri

Tenere traccia dei punti salute di orde di piccoli mostri è difficile: riducete quindi questi tipi di scontri al concetto *"un colpo, un morto".* Ogni volta che un personaggio colpisce con successo un mostro di un'orda questi è sconfitto. Per equilibrare questa regola aumentate un po' le normali caratteristiche di combattività e/o prontezza dei mostri. Tornate invece alle normali regole quando affrontate un singolo grande mostro o il *boss* del labirinto.

Ricompense e Avanzamento

In puro stile *videogame* fate in modo che ogni trappola smantellata, mostro sconfitto o cripta scoperta faccia guadagnare ai personaggi **Punti Miglioria.**
Tali punti possono essere spesi per aumentare una caratteristica, ottenere nuovi dadi *Will*, o acquisire poteri speciali. Ad esempio: **5 Punti Miglioria = +1 a una Capacità.**

L'oro, le gemme e gli **oggetti magici** restano il motore dell'avventura: alcuni doneranno bonus fissi, altri dadi extra o poteri unici tutti da scoprire.

Razze e modificatori alle Caratteristiche

Nella tabella seguente sono riportati alcuni modificatori assoluti alle caratteristiche, pensati per le razze umanoidi più comuni dell'immaginario fantastico. Sentitevi liberi di crearne di nuove, purché i modificatori mantengano una somma complessiva pari a zero: in questo modo nessuna razza godrà, nel complesso, di un vantaggio netto sulle altre.

Questi valori si applicano direttamente al tiro del dado di caratteristica, sommandoli o sottraendoli secondo il caso.

Razza	Tenacia	Combattività	Mente	Prontezza	Spirito	descrizione
umani	-	-	-	-	-	La razza che non eccelle e deficita in nulla
elfi	-1	-1	-	-	+2	Mistici e raffinati, ma fisicamente fragili
mezzelfi	-1	-1	-	+2	-	Flessibil ie rapidi, ma meno inclini alla battaglia
nani	+2	-	-	-1	-1	Resistenti e robusti, ma lenti e grezzi
mezzuomini	-	-1	+2	-	-1	Scaltri e vivaci, ma poco inclini a guerre e magia
orchi	-	+2	-1	-	-1	Brutali e potenti ma ottusi
mezzorchi	+1	+1	-1	-	-1	Forti e combattivi senza fronzoli
goblin	-2	-	+1	+1		Piuttosto deboli, ma rapidi e insidiosi
gnomi	-1	-1	+1	-	+1	Intelligenti e ingegnosi, evitano di combattere
sanguemisto	-1	-1	-	-1	+3	Abili mistici con sangue ultraterreno
dragonidi	-	+3	-1	-2	-	Letali in combattimento, ma impulsivi e lenti
fatati	-1	-2	-	-	+3	Esseri magici ma fisicamente deboli
avianidi	-2	-1	-	+2	+1	Uomini uccello rapidi e intuitivi, ma fragili
felinidi	-2	-	-1	+3	-	Agili e intuitivi, ma delicati e istintivi
costrutti	+4	-	-2	-	-2	Molto resistenti, ma poco elastici mentalmente
marinidi	-	-1	-1	+2	-	Umani sotttomarini rarissimi in superficie
i grigi	-2	-1	+3	-	-	Molto acuti e tecnologici, ma deboli fisicamente
minotauridi	+2	+2	-3	-	-1	Bestali e tenaci, ma ottusi e grezzi
silvanidi	+2	-	-	-4	+2	Lentissimi ma tenaci e mistici

Incantesimi del Grimorio

Nei mondi fantasy le possibilità di incantesimi e magie sono infinite: spesso potenti, spettacolari e decisamente utili per risolvere rapidamente situazioni pericolose.

Ogni incantesimo scoperto, studiato o preparato dovrebbe essere annotato su una scheda dedicata, così da averne sempre chiari requisiti, effetti e limiti.

Di seguito trovate una breve selezione di esempi tra gli incantesimi comuni più amati da maghi, stregoni e avventurieri.

Luce accecante
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: istantanea.
Raggio d'azione: 10 metri.
Un lampo violento abbaglia i nemici nell'area, rendendoli incapaci di agire efficacemente per circa 30 secondi.
Richiede il consumo di una manciata di polvere di magnesio.

Freccia infallibile
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: istantanea.
Raggio d'azione: a vista.
Un dardo di energia colpisce automaticamente il bersaglio visibile, sottraendo 1d4 Punti Salute e ignorando armature e coperture leggere.
Richiede il disegno o la rottura simbolica di una freccia.

Aspetto del camaleonte
Tempo di lancio: 3 secondi (un turno).
Durata: finché dura la concentrazione.
Raggio d'azione: se stessi o una creatura a contatto.
Modifica l'aspetto esteriore del bersaglio senza alterarne massa e dimensioni reali.
Richiede un drappo o nastro di seta.

Passo d'ombra
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: istantanea.
Raggio d'azione: fino a 50 metri tra due zone in ombra.
Il mago scivola tra le ombre, ricomparendo in un punto oscuro visibile.
Richiede il consumo di un cristallo di vetro affumicato.

Pelle di pietra
Tempo di lancio: un turno.
Durata: pochi minuti.
Raggio d'azione: se stessi o a contatto.
La pelle del bersaglio si indurisce, concedendo protezione e riducendo i danni subiti di un valore fisso deciso dal Master.
Richiede il consumo di polvere di roccia o un frammento di pietra.

Sussurro dei morti
Tempo di lancio: un turno.
Durata: pochi istanti.
Raggio d'azione: a contatto con un cadavere.
Permette di porre una breve domanda allo spirito del defunto, che risponde molto semplicemente.
Richiede il consumo di una moneta d'oro o un oggetto appartenuto al defunto.

Vento respingente
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: pochi secondi.
Raggio d'azione: cono frontale di pochi metri.
Una raffica magica respinge nemici leggeri, frecce e oggetti, creando spazio per la fuga o la difesa.
Richiede il gesto ampio delle braccia o un mantello.

Vincolo paralizzante
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: breve.
Raggio d'azione: a vista.
Il bersaglio viene bloccato da catene o radici eteree e deve superare una prova per liberarsi.
Richiede il consumo di un laccio, corda o filo annodato.

Folgore
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: istantanea.
Raggio d'azione: a vista.
Una scarica elettrica colpisce un bersaglio o un punto visibile, infliggendo 1d6 Punti Salute e potendo danneggiare oggetti metallici o incendiare materiali infiammabili.
Richiede una verga metallica o lo sfregamento di due pietre.

Globo del drago
Tempo di lancio: un turno.
Durata: istantanea.
Raggio d'azione: fino a 20 metri in un'area di raggio 3 metri.
Una sfera di fuoco esplode nell'area designata, colpendo tutti i presenti e infliggendo 1d6 Punti Salute. Oggetti e ambienti infiammabili possono prendere fuoco.
Richiede il consumo di una scaglia di drago rosso.

Mano spettrale
Tempo di lancio: istantaneo.
Durata: pochi minuti.
Raggio d'azione: fino a 10 metri.
Una mano eterea può sollevare piccoli oggetti, aprire porte o azionare leve a distanza, ma non può combattere né sostenere pesi eccessivi.
Richiede un guanto inciso di rune appropriate.

Sigillo del guardiano
Tempo di lancio: un turno.
Durata: fino a quando non viene infranto.
Raggio d'azione: una porta, oggetto o passaggio a contatto.
Il bersaglio viene protetto da un sigillo magico che ostacola intrusioni e può emettere un segnale o un grido quando viene violato.
Richiede il tracciamento di un simbolo con gesso, sangue o carbone.

Modulo d'Ambientazione: Ciberpunk

Il *ciberpunk* descrive un futuro in cui il confine tra uomo e macchina è diventato sempre più sottile. La tecnologia permea ogni aspetto della vita quotidiana, fondendosi con il corpo umano e trasformando la società in modi spesso imprevedibili.
In queste ambientazioni il progresso tecnico non ha portato a un mondo migliore. Le disuguaglianze economiche sono estreme, i governi sono deboli o irrilevanti e il vero potere appartiene a gigantesche corporazioni. In un sistema simile, l'umanità rischia di diventare una merce: qualcosa da comprare, vendere o migliorare.
Due elementi definiscono in modo particolare questo scenario: gli **impianti cibernetici** e il **ciberspazio**. I primi permettono di modificare il corpo umano, potenziandolo o sostituendone parti con tecnologia avanzata. Il secondo è una dimensione digitale parallela, un vasto spazio virtuale dove informazioni, identità e potere si scontrano secondo regole proprie — spesso altrettanto pericolose di quelle del mondo reale.

Impianti Cibernetici

Gli **impianti cibernetici** sono modifiche tecnologiche o biochimiche installate nel corpo di un personaggio. Possono sostituire parti del corpo, potenziare capacità naturali o introdurre nuove funzioni impossibili per un organismo umano.
Dal punto di vista delle regole, gli impianti sono trattati come una forma particolare di **Capacità**: non vengono appresi, ma **installati chirurgicamente**.
Un impianto può:

- fornire bonus a una prova
- concedere nuove azioni o sensi
- migliorare direttamente una **caratteristica**

Come per le altre capacità, il loro effetto si applica quando la situazione narrativa lo giustifica.

Miglioramento della taglia o del risultato del dado
Alcuni impianti potenziano direttamente il corpo o il sistema nervoso del personaggio.
Quando ciò accade, **la taglia del dado della caratteristica aumenta di un grado**.
Esempio di progressione:
d4 → d6 → d8 → d10 → d12
Un impianto che migliora la **Prontezza** potrebbe quindi portare un personaggio da **d8 a d10**.
In generale:

- **impianti minori** → +1 al tiro della caratteristica
- **impianti avanzati** → aumento della **taglia del dado**

La taglia del dado non può superare **d12**, salvo tecnologie estremamente rare o sperimentali.

Tipologie di impianti

Gli impianti cibernetici si dividono generalmente in tre categorie.

Potenziamenti fisici
Migliorano il corpo e le prestazioni muscolari.
Caratteristiche coinvolte: **Tenacia, Combattività, Prontezza**

Esempi:

- muscolatura sintetica
- arti artificiali
- pelle rinforzata
- acceleratori neurali

Potenziamenti cognitivi
Intervengono sul cervello e sui processi mentali.
Caratteristiche coinvolte: **Mente**
Esempi:

- processori neurali
- archivi di memoria
- interfacce dati
- moduli di calcolo strategico

Potenziamenti sensoriali o psichici
Espandono percezione, emozioni o stabilità mentale.
Caratteristiche coinvolte: **Spirito**
Esempi:

- sensori multispettrali
- filtri emotivi
- amplificatori empatici
- interfacce neurali avanzate

Limite agli impianti
Il corpo umano può sopportare solo un certo numero di modifiche invasive.
Il numero massimo di impianti installabili è pari al **valore massimo del dado di Tenacia**.
Esempio:
Tenacia d6 → massimo **6 impianti**
Questo rappresenta la capacità fisica del corpo di tollerare modifiche artificiali.

Sovraccarico Neurale

Alcuni impianti possono essere spinti oltre i loro limiti.
Il personaggio può dichiarare un Sovraccarico Neurale prima di effettuare una prova legata a un impianto.
Effetto:

- l'impianto concede un ulteriore +1 alla prova
  oppure
- la taglia del dado aumenta temporaneamente di un grado

Dopo la prova, il personaggio deve effettuare una prova di Spirito.
Se fallisce, tira sulla tabella dei malfunzionamenti.
Se il fallimento è critico, il Master può applicare:

- perdita temporanea di controllo dell'impianto
- danno neurale
- blocco dell'impianto fino a riparazione.

Tabella Malfunzionamenti degli Impianti

Quando un impianto subisce danni, interferenze o stress estremo, il Master può tirare 1d8.

d8	Malfunzionamento
1	Corto circuito: l'impianto si disattiva fino alla fine della scena
2	Scarica nervosa: il personaggio subisce svantaggio alla prossima prova
3	Ritardo di risposta: −1 alle prove di Prontezza per una scena
4	Feedback sensoriale: il personaggio perde la prossima azione
5	Dati corrotti: l'impianto fornisce informazioni errate
6	Sovraccarico motorio: −1 alle prove di Combattività
7	Instabilità neurale: prova di Spirito o comportamento impulsivo
8	Interferenza temporanea: effetto imprevedibile deciso dal Master

---

Esempi di Impianti Cibernetici

Muscolatura sintetica
Fibre artificiali rinforzano il sistema muscolare.
Effetto: la **taglia del dado di Combattività aumenta di un grado** nelle prove di forza o impatto.

Acceleratore neurale
Un processore impiantato nel sistema nervoso aumenta la velocità di reazione.
Effetto: +1 alle prove di **Prontezza**. Una volta per scena può ritirare una prova di iniziativa.

Pelle rinforzata
Uno strato dermico artificiale protegge il corpo.
Effetto: +1 alle prove di **Tenacia** per resistere a danni fisici.

Ottiche multispettrali
Occhi artificiali con sensori avanzati.
Effetto: +1 alle prove di **Mente** legate a osservazione o individuazione di dettagli.

Interfaccia dati neurale
Una porta neurale consente di collegarsi direttamente a sistemi informatici.
Effetto: +1 alle prove di **Mente** legate a tecnologia e sistemi digitali.

Stabilizzatore emotivo
Un modulatore chimico mantiene stabile lo stato mentale.
Effetto: +1 alle prove di **Spirito** contro paura, panico o manipolazione emotiva.

Arto cibernetico
Un arto artificiale potenziato sostituisce quello naturale.
Effetto: +1 alle prove di **Combattività** che coinvolgono forza o lotta.

Sistema di equilibrio giroscopico
Un sistema interno stabilizza i movimenti.
Effetto: +1 alle prove di **Prontezza** legate a equilibrio e acrobazia.

Archivio mnemonico
Un modulo neurale dedicato alla memorizzazione.
Effetto: la **taglia del dado di Mente aumenta di un grado** per prove di memoria e conoscenza.

Amplificatore sensoriale
Sensori biologici e digitali amplificano la percezione.
Effetto: +1 alle prove di **Spirito** o **Mente** per percepire presenze, pericoli o anomalie.

Umanità Residua

Ogni impianto installato allontana lentamente il personaggio dalla sua natura umana.
L'equilibrio mentale e identitario del personaggio è rappresentato dalla sua **caratteristica Spirito**.
Quando un personaggio supera **la metà del limite di impianti consentiti**, il Master può richiedere prove di **Spirito** in situazioni di forte stress emotivo o morale.
Il fallimento può provocare effetti come:

- distacco emotivo
- perdita di empatia
- comportamento ossessivo o paranoico
- difficoltà a relazionarsi con esseri umani non modificati

In casi estremi, un personaggio che continua ad accumulare impianti potrebbe vedere **ridursi temporaneamente la taglia del dado di Spirito**, rappresentando la perdita progressiva della propria umanità.

Modulo d’Ambientazione: Intrighi e Salotti.

In questa ambientazione, oltre alle cinque caratteristiche base, ogni personaggio possiede anche **cinque caratteristiche sociali**, utilizzate nei conflitti mondani, nelle relazioni e negli scandali.

Durante la creazione del personaggio, i giocatori distribuiscono **un secondo set di dadi caratteristica** anche fra queste capacità, come fatto per quelle base. **Tali caratteristiche permettono conflitti come** seduzioni, guerre di pettegolezzi, ricatti, scandali, matrimoni strategici, cadute sociali. **Inoltre**, per dare più possibilità ai giocatori di aggiungere “pepe” alla narrazione, un punto Plot viene guadagnato anche ogni volta che il lancio di un d20 dà come risultato 20.

Fascino

Rappresenta l’eleganza, il carisma e la capacità di attrarre simpatia o interesse.
Si usa per:

- sedurre o affascinare,
- fare buona impressione,
- dominare una conversazione,
- ottenere favori sociali.

Inganno

Misura la capacità di mentire, nascondere intenzioni e manipolare la verità.
Si usa per:

- mentire con credibilità,
- sostenere una falsa identità,
- coprire scandali,
- sviare sospetti.

Intuito Sociale

Indica quanto il personaggio sappia leggere le persone e cogliere ciò che non viene detto.
Si usa per:

- scoprire bugie,
- intuire relazioni segrete,
- percepire tensioni,
- capire chi nasconde qualcosa.

Influenza

Rappresenta posizione sociale, reti di conoscenze e capacità di muovere le persone dietro le quinte.
Si usa per:

- ottenere inviti e favori,
- muovere pettegolezzi,
- influenzare reputazioni,
- ottenere informazioni tramite conoscenze.

Reputazione

Misura quanto il nome del personaggio pesi nella società, in positivo o in negativo.
Si usa per:

- imporsi in pubblico,
- resistere a scandali,
- difendere il proprio onore,
- sostenere pressioni sociali.

Una reputazione compromessa può diventare un ostacolo nelle prove sociali.

Suggerimenti per l'interpretazione dei personaggi

Il parlato dovrebbe puntare a un tono:

1) Cortese in superficie, tagliente sotto

Quasi nessuno dice ciò che pensa davvero. Le offese sono **eleganti**, indirette, sorridenti.

Esempio: "Che sorpresa vedervi qui." (= Non eravate invitato.)

2) Raffinato ma non arcaico

Non serve parlare come nel Settecento reale: basta evitare slang moderno e usare un linguaggio **educato e formale**, comprensibile.

Esempi giusti: *Sarebbe così gentile da…; Temo vi sbagliate; Mi permetto di dissentire.*

Esempi da evitare: *Ma che dici?; Non è vero; Ma dai.*

3) Tutto è reputazione

Ogni frase tiene conto di: scandali, apparenze, matrimonio, posizione sociale.

Spesso si parla **per allusioni**, non direttamente.

Esempio: "Certi comportamenti attirano attenzioni… indesiderate."

4) Complimenti e veleni usano le stesse parole

Una buona regola per i giocatori:

Se una frase può essere letta sia come complimento sia come insulto, è perfetta.

Esempio: *La vostra spontaneità è… davvero rara in società.*

Occorre quindi essere ironici e sarcastici.

Regola pratica per il tavolo

I giocatori dovrebbero cercare di mantenere:

- **educazione esterna**
- **competizione interna**
- **emozioni trattenute**
- **giudizi mai espliciti**

Modulo d'Ambientazione: Pugnaleone

In questo modulo d'avventura, lo tono e lo spirito rammentano le scompagnate brigate di ventura e le cavalleresche epopee narrate con riso, scherno e popolaresca baldanza. **Non già mutar si vogliono le regole, bensì lo favellare**: ché li personaggi parlano con parole altisonanti e medievaleggianti, un poco sconquassate, mescolando solennità e buffoneria.

Truccamento v'è: aggiunger desinenze vetuste alle parole e rivoltare l'ordine lor nelle frasi rende ogni detto più arcaico, fanfaronesco e degno di cialtronesca cronaca.

Modifiche	Esempi
• **-anza / -enza** → fretta → *frettanza* • **-eria** → roba → *robaccieria* • **-aggio / -accio** → lavoro → *lavoraggio*	• problema → *problemaccio* • mantello → *mantellaggio* • furbata → *furbanza*
Frasi moderne	**Frasi in pugnaleonese**
• Andiamo via subito. • Colpiscilo con la spada. • Serebbe meglio chiedere.	• Via leviamoci, di gran frettanza! • Di spadaccia trafiggilo, orsù! • Confabula della destinatio col villano.

Lo giuoco riesce di miglior ventura se tutti quanti — giocatori e narratore messi assieme — si sforzano d'adottar tal favella durante parlamenti ed esclamazioni, **senza troppo crucciarsi di storica esattezza: ché lo colore è ciò che più conta**.

Appresso trovasi una lista di vocaboli e modi di dire utili a rimpiazzar le moderne ciance durante la partita, sì da render ogni detto più vetusto e sapor di ventura.

Termini comuni	Insulti e imprecazioni	Modi di dire e frasi utili
• Soldi → **denari**, **monete**, **quattrini** • Locanda → **ostello**, **taverna** • Strada → **via**, **cammino** • Villaggio → **borgo** • Città → **cittade** • Amico → **compare** • Compagno → **messere**, **fratello d'arme** • Guardia → **armigero**, **milite** • Ladro → **manigoldo**, **tagliaborse** • Medico → **cerusico** • Capo → **condottiero**, **signore** • Gruppo → **compagnia** • Missione → **impresa** • Problema → **maledizione**,	• **Zotico, Sacco d'ossa mal legato** • **mentecatto, otre vuoto** • **fellone**, **canaglia** • **vil marrano** • **Per le mutande del Re!** • **Malanno mi colga!** • **Per tutti i santi!** • **Per le ossa dei miei avi!** • **Che la peste vi colga!** • **Accidenti al fato traditore!** • **Che il demonio ti porti!** • **Per la barba del santo eremita!** • **Che il cielo ci caschi in capo!** • **Per tutte le reliquie del regno!** • **Dannazione e malanno!**	• **Siamo nei guai** → In gran tribolazione caduti siamo. • **È colpa tua** → Tua sola è la colpaccia di tal sciaguranza. • **Non mi interessa** → Al mio spirito nulla cale di siffatta faccenda. • **Sta arrivando qualcuno** → Passi odo: qualcuno appropinquasi! • **Nascondiamoci** → Celato ricovero tosto cerchiamci! • **Abbiamo finito i soldi** → Le nostre borse, miseria lacrimanti, vuote restano. • **Non ho capito** → Di tal discorsanza nulla al mio cervello giunge. • **Sbrigati** → Le terga smovi, e con lestezza operati! • **Lascia perdere** → Meglio l'impresa abbandonar conviene. • **Che succede?** → Qual malefatta or qui s'abbatte? • **Tutto sotto controllo** → In saldo dominio la situazion dimora.

travaglio • Piano → **disegno**, **stratagemma** • Cibo → **vettovaglie** • Bere → **trincare** • Dormire → **giacere**, **riporre le membra** • Scappare → **darsela a gambe**, **battere in ritirata** • Flirtare → **Condividre amorosi trastulli** • Fornicare → **Menar danza nel talamo**	• **Che i corvi banchettino su costui!** • **Per le piaghe del martire!** • **Maledetto il giorno che nacqui!** • **Per mille cavalieri zoppi!** • **Che i lupi ti scambino per cena!** • **Per il santo catino!** • **Figlio d'una capra zoppa!** • **Sacco d'ossa mal legate!** • **Cervello di rapa ammuffita!**	• **Non è possibile** → Ogni ragion d'Iddio codesto sfida! • **Non è il momento** → Tempo opportuno codesto non risulta. • **Che idea stupida** → Sciagurata e stolida consiglianza! • **Ci penso io** → Alla bisogna io stesso provvederò con perizia. • **Mi arrendo** → Al destino, sconfitto, rimettomi. • **Che vuoi?** → Da me che brami, o inquietator? • **Via di qui!** → Da siffatto loco sgombratevi tostamente! • **È fatta** → Compiuta l'opera, alfine risulta.

Bonus di Sventura

Ché nel reame di Pugnaleone quanto più un piano rovina e s'imbroglia, tanto più la Sorte, mattacchiona e bislacca, trova modi strampalati per rimetter gli eroi sul lor sentiero… sovente peggiorando prima ogni cosa. Tale Bonus di Sventura **tramuta li fallimenti più clamorosi in occasioni di novella ventura**.

Come funziona cotale arcano? Quando un personaggio:

• cade in fallimento sì grave da far tremar le barbe dei santi,

• tira lo minimo segno (1) su qualsivoglia dado,

• o provoca disastro sì evidente da far piangere li compagni,

allorché lo Maestro di Gioco può largire alla brigata un **punto di Sventura**.

Li punti di Sventura posson poi spendersi, similmente a punti canovaccio (**Plot**), per:

• mutar un fallimento in successo inatteso e mirabolante,

• introdurre evento fortunoso e provvidenziale,

• far sì che un errore conduca a scoperta utile,

• permetter fuga rocambolesca e sgangherata,

• far intervenire elemento salvifico del tutto casuale e improbabile.

La regola d'oro è questa: Prima la situazione **deve precipitar** in modo comico e disgraziato… **e solo dopo potrà migliorar.**

Lo Bonus di Sventura premia lo tono tragicomico: ché gli eroi trionfano non perché son saggi o competenti, ma perché lo mondo stesso è ancor più maldestro e sventurato di loro.

Modulo d'Ambientazione: Orrori Lovecraftiani

Le tenebre non uccidono soltanto il corpo. Consumano la mente.
In questa ambientazione, l'orrore non è solo nei mostri che si vedono, ma in ciò che non si riesce a comprendere.
I personaggi non combattono per vincere: cercano di restare sani abbastanza a lungo da capire cosa sta accadendo.

Punti Lucidità

Oltre ai consueti Punti Salute, ogni personaggio possiede un valore parallelo chiamato **Punti Lucidità**, calcolato come la somma del massimo valore dei dadi *Spirito* e *Mente* moltiplicata per un fattore a scelta del Master (di solito x2).
Questi punti rappresentano la capacità di conservare lucidità e identità di fronte all'assurdo.
Come i Punti Salute calano con le ferite fisiche, i Punti Lucidità si riducono quando il personaggio affronta scene innaturali, incubi, entità cosmiche o verità che la mente non dovrebbe concepire.

Il potere dell'Orrore

Ogni minaccia — creatura, situazione o scena — capace di mettere a dura prova i nervi dei personaggi possiede un valore di **Orrore**, una caratteristica propria di tali eventi, analoga alle altre del sistema. Quando un personaggio si confronta con l'Orrore deve superare una prova usando **Spirito** o **Mente**, scegliendo la caratteristica più appropriata alla situazione. In caso di fallimento, perde **Punti Lucidità** in modo analogo alla perdita dei Punti Salute nei conflitti fisici.

Crollo Mentale
Quando la Lucidità si riduce a zero (o scende sotto una soglia critica stabilita dal Master), il personaggio perde il controllo.
Può passare temporaneamente sotto la guida del Master, che sceglierà il suo comportamento tramite una **tabella delle reazioni psichiche**: fuga, panico, ossessione, mutismo, violenza improvvisa, risata isterica, o visioni incontrollabili.
In alcuni casi, il trauma lascia **lesioni psichiche permanenti**: tic, fobie, allucinazioni o disturbi del linguaggio.

Tabella delle Reazioni Psichiche

Quando un personaggio perde totalmente la **Lucidità**, oppure subisce uno shock mentale particolarmente violento, tira **1d12** o lascia tirare il Master per determinare la reazione immediata.

d12	Reazione psichica
1	**Fuga cieca** – Il personaggio scappa nel modo più rapido possibile dalla fonte dell'orrore, ignorando ogni pericolo.
2	**Paralisi** – Rimane immobile o incapace di agire per alcuni istanti, tremando o balbettando.
3	**Urlo incontrollato** – Grida, attirando attenzioni indesiderate o rivelando la posizione del gruppo.
4	**Aggressione isterica** – Attacca la minaccia più vicina, anche se è un alleato.
5	**Crollo emotivo** – Piange, supplica o si dispera, incapace di prendere decisioni.
6	**Negazione** – Si convince che nulla sia reale e ignora il pericolo imminente.
7	**Obbedienza cieca** – Si aggrappa all'ultima voce autoritaria udita, seguendola senza ragionare.
8	**Fissazione** – Rimane ossessionato da un dettaglio insignificante della scena.
9	**Risata nervosa** – Ride in modo inquietante, incapace di mantenere la calma o la discrezione.
10	**Sospetto paranoico** – Crede che qualcuno del gruppo sia responsabile o voglia tradirlo.
11	**Shock catatonico** – Si chiude in sé stesso, reagendo solo se trascinato o scosso.
12	**Freddo distacco** – Diventa emotivamente insensibile e agisce in modo rischioso, come se nulla avesse importanza.

Tabella degli Effetti Psichici a Lungo Termine

Quando un personaggio subisce una grave frattura mentale, a seguito di troppe perdite di **Lucidità**, il Master può far tirare **1d12** per determinare una conseguenza duratura. Gli effetti possono persistere finché non vengono curati narrativamente o tramite adeguato recupero mentale.

d12	Effetto a lungo termine
1	**Fobia specifica** – Terrore persistente verso ciò che ha causato il trauma (buio, sangue, insetti, spazi chiusi, ecc.).
2	**Incubi ricorrenti** – Il personaggio riposa male e recupera Lucidità più lentamente.
3	**Paranoia** – Fatica a fidarsi di chiunque, compagni inclusi.
4	**Ossessione** – Sviluppa un bisogno compulsivo legato all'evento (studiare, distruggere, evitare o comprendere ciò che ha visto).
5	**Tremori nervosi** – In situazioni di stress le mani tremano o il corpo perde stabilità.
6	**Allucinazioni sporadiche** – Crede talvolta di rivedere ciò che lo ha traumatizzato.
7	**Distacco emotivo** – Fatica a provare empatia o entusiasmo.
8	**Impulsività** – Reagisce in modo eccessivo o aggressivo sotto pressione.
9	**Amnesia parziale** – Parti dell'evento traumatico vengono rimosse o confuse.
10	**Dipendenza consolatoria** – Si rifugia in alcol, gioco, studio, fede o altri comportamenti ripetitivi.
11	**Voce interiore** – Crede di percepire presenze o suggerimenti nella propria mente.
12	**Attrazione per l'ignoto** – Nonostante il trauma, sviluppa un pericoloso fascino verso l'orrore.

Questi effetti funzionano bene se usati come **spunti interpretativi**, non come semplici penalità: l'obiettivo è rendere i personaggi segnati dall'orrore, non solo meno efficaci.

Tesaurus delle Risorse

Queste risorse raccolgono centinaia di nomi, luoghi, creature e oggetti pronti all'uso, pensati per aiutare master e giocatori a lanciare una partita di GdR in pochi minuti. Troverete materiale per scenari gotici, horror, ciberpunk, teen-wizard, mitologici, western, pirateschi o fantascientifici, con creature, oggetti e luoghi immediatamente consultabili. Ci si può sentire liberi di mescolare, modificare o adattare le varie risorse per creare l'avventura che si desidera.

Vintage Fantasy

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Elowen, Tharion, Maelis, Brynden, Seraphiel, Kaelen, Nyra, Edrik, Liora, Fenric, Isolde, Galen, Thalia, Morwen, Dorian, Aelric, Sylwen, Roderic, Vanya, Caelum, Idris, Ysolde, Toren, Mireth, Alaric, Zephira, Rowan, Elric, Lysandra, Orin, Aurenya, Vaelorin, Seliora, Draven, Elyndor, Martygan, Alerion, Mirelda, Thalvion, Elysera, Corveth, Nimriel, Varendel, Serenya, Loramir, Faelindra, Tirionel, Avelion, Meliora, Rhalion, Ismeria, Kaerion, Velindra, Othamir, Lysandrel, Eryndra, Thorenil, Ariandel, Myrelion, Selvaria, Draevor, Elanwe, Ravendor, Ylindra.	Eldarwyn, Thaloril, ,Virethia, Caer Nyss, Myrondel, Sylvaran, Drakmere, Faelwyn, Nymbrasil, Orenthia, Velmora, Arduineth, Zarethor, Liraquell, Galdurheim, Elarion, Bryndale, Othwyn, Miravelle, Tarethorn, Dawnthrone, Nightfrost, Kharum-Dûr, Barak-Thol, Khazrimir, Thorgard, Durnhame, Karag Vorn, Zulbarin, Nornhild, Grimhold, Brokkanor, Azrak-Thûn, Ulvengar, Khandûm, Thar-Zorin, Morndrak, Varkhûn, Iskandrel, Zafaryth, Qirashan, Samarketh, Thalassar, Nemedar, Arkhosh, Vezramir, Jandur-Khal.
Creature	**Oggetti speciali**
Drago – rettile alato, sputa fuoco e custodisce tesori. **Orco** – creatura brutale e rozza, forte ma poco astuta. **Goblin** – piccolo, malizioso e amante degli inganni. **Troll** – enorme e rigenerante, teme il sole. **Non-morto/Zombie** – cadavere rianimato da magia oscura. **Lich** – potente mago trasformato in immortale non-morto. **Vampiro** – predatore notturno che si nutre di sangue. **Licantropo** – umano maledetto che si trasforma in lupo. **Elementale** – incarnazione vivente di fuoco, acqua, aria o terra. **Golem** – creatura artificiale animata da magia o rune. **Idra** – mostro a più teste che si rigenerano se tagliate. **Grifone** – ibrido maestoso con corpo di leone e testa d'aquila. **Chimera** – abominio con più parti animali fuse insieme. **Demone** – entità infernale che corrompe e distrugge. **Spettro/Ombra** – anima inquieta che vaga per tormentare i vivi. **Manticora** – corpo leonino, coda spinata, volto umanoide deformato. **Basilisco** – lucertola o serpente il cui sguardo pietrifica. **Kraken** – colossale creatura marina con tentacoli infiniti. **Arpia** – donna mostruosa con corpo d'uccello **Minotauro** – uomo con testa di toro, forza e ferocia smisurate. **Kobold** – piccolo spirito maligno, minatore e sabotatore. **Wyvern** – simile al drago ma con due zampe e veleno letale. **Banshee** – spirito urlante che annuncia la morte. **Nagà** – serpente gigante con tratti umanoidi e poteri arcani. **Oni** – demone orcoide del folklore orientale, feroce e crudele. **Wight delle Paludi** – non-morto che si nasconde tra nebbie e fango. **Granchio di Pietra** – gigante corazzato che abita coste e scogliere. **Fata Ombra** – creatura eterea che inganna e intrappola viaggiatori. **Idra della Nebbia** – serpente multiplo che emerge solo nelle nebbie fitte. **Cervo Spettrale** – animale silenzioso che guida o inganna viaggiatori nel bosco. **Troll della Montagna** – custode di ponti e passaggi remoti. **Chierico Caduto** – spirito maledetto di un antico sacerdote corrotto. **Drago di Ghiaccio** – rettile volante che congela ogni cosa.	**Corona di Eldarwyn** – dona visioni del futuro **Spada di Myrondel** – taglia anche il tempo **Gemma di Sylvaran** – racchiude la voce di un drago antico **Mantello di Virethia** – rende invisibili tra le ombre **Anello di Thaloril** – controlla il vento **Coppa di Faelwyn** – guarisce ogni ferita da combattimento **Libro di Zarethor** – scrive da solo ciò che accadrà **Chiave di Orenthia** – apre porte tra i mondi **Lanterna di Miravelle** – mostra il vero volto delle cose **Pietra di Arduineth** – protegge da ogni incantesimo **Specchio di Galdurheim** – riflette desideri nascosti **Flauto di Bryndale** – incanta creature selvagge **Elisir di Othwyn** – dona un giorno di immortalità **Pergamena di Tarethorn** – può evocare una tempesta **Medaglione di Velmora** – conserva memorie perdute **Stella di Elarion** – guida i viaggiatori smarriti **Scettro di Nymbrasil** – comanda la foresta **Ciondolo di Drakmere** – protegge dagli intenti maligni **Corona di Caer Nyss** – rende il portatore irresistibile **Sigillo di Liraquell** – chiude portali oscuri **Grimorio di Richard** – racchiude tutti gli incantesimi **Piccone dei Nani** – mina pepite d'oro dalla normale pietra **Polvere delle fate** – fa volare chi cante o suona **Spada di Dunloren** – taglia anche le illusioni **Scudo di Ironvale** – respinge ogni magia **Corona di Eldenfort** – legittima il vero re **Libro di Raventhorpe** – contiene incantesimi proibiti **Anello di Windhollow** – protegge dai tradimenti **Coppa di Greymarch** – guarisce chi è degno **Mantello di Stonewatch** – rende invisibili ai nemici **Chiave di Brimhold** – apre la cripta dei saggi **Gemma di Norwyn** – amplifica la forza **Flauto di Redspire** – incanta le armate al proprio volere **Sigillo di Frostmere** – congela il tempo **Elmo di Goldhollow** – dona visione strategica **Tomo di Wyrmgate** – evoca creature mitiche **Corona di Haldenreach** – protegge dalla corruzione **Bracciale di Oakenshield** – respinge il fuoco **Medaglione di Crowhaven** – rivela traditori **Velo di Emberfell** – nasconde intere città **Spilla di Caerwyn** – guida i cavalieri con coraggio **Croce di Thornhold** – scaccia il male **Pietra di Blackmere** – sigilla ogni tomba **Calice di Thar-Zorin** – trasforma l'acqua in nebbia **Martello di Kharum-Dûr** – spezza qualunque porta o muro **Clessidra di Samarketh** – per rivivere event passati. **Velo di Iskandrel –** consente di attraversare territori ostili senza essere riconosciuti come nemici.

Ciberpunk

Nomi di personaggi	Nomi di corporazioni e luoghi
Axel Nova, Nyx Kade, Riven Flux, Zara Vex, Kael Strider, Mira Syn, Dax Ion, Lyra Quill, Orion Hex, Jax Vector, Nira Pulse, Kiro Vance, Sable Knox, Arin Cipher, Vale Drift, Taryn Slate, Kade Rook, Nyra Vale, Dex Calder, Elara Byte, Raze Talon, Ilya Voss, Juno Strix, Corin Blaze, Vega Nyx, Soren Pike, Lex Ardent, Mira Voss, Kian Vortex, Zara Calder, Talon Verge, Nyx Ardent, Kora Flux, Dorian Hex, Lira Nova, Cass Vektor, Ryn Pulse, Jace Talon, Vira Knox, Axel Drift, Nilo Quark, Sira Vex, Cael Byte, Rika Stride, Dax Meridian, Luma Kade, Joren Slate, Nyra Cipher, Dex Calder, Arlo Zenith, Nyra Kest, Dax Halber, Mira Kairo, Jace Virel, Soren Kaid, Lyra Vant, Kade Orlin, Vexa Rynn, Talos Mire, Arin Vox, Zara Kyne, Riven Solis, Nira Velk, Cass Ardyn, Juno Kael	Helixion, Synaptech, Cryostack, Novacore, Vertexis, Omnitek, Quantara, Neuralis, Memetica, Cipherlink, Cognisphere, Nodus, Parallax, Helixara, VitaeForge, Chromadyne, BioSynterra, Neurovita, Cryogene, Ascendix, Kurohane, Shinkai, Aokami, Hoshinova, Kensei, Amateru, Tsukiyo - Neon Harbor, Glass District, Chrome Docks, Circuit Market, Lattice Heights, Pulse Station, Blackrain Alley, Data Bazaar, Skyrail Terminal, Ion Gardens, Rusthaven, Ghostline Metro, Static Square, Halo Bridge, Carbon Row, Zenith Sprawl, Byte Plaza, Droneport Delta, Floodlight Ward, Prisma Towers, The Undergrid, Vapor Quay, Gridlink Hub, Sapphire Overpass, Null District, Overclock Arcade, Lantern Megablock
Creature	**Oggetti speciali**
Neuronauta – entità psichica che invade menti umane e artificiali **Spettro di Rete** – coscienza digitale che infesta i sistemi **Cacciatore Cromato** – cyborg predatore progettato per eliminazioni mirate **Nano Sciame** – nube di nanomacchine divoratrici **Fantasma Quantico** – eco di IA instabile tra i server **Divoratore di Dati** – creatura che consuma archivi e memorie **Mutante Sinaptico** – umano alterato da impianti neurali difettosi **Custode Corrotto** – drone di sicurezza impazzito **Ombra Elettrostatica** – entità energetica nei cavi di potenza **Parassita di Firmware** – virus senziente che controlla protesi **Aracnode Meccanico** – robot ragno da infiltrazione urbana **Leviatano di Silicio** – megacostrutto dormiente nei data-vault **Mietitore di Circuiti** – assassino sintetico autoreplicante **Spettro EMP** – creatura che genera impulsi elettromagnetici **Chimera Biochip** – organismo bioingegnerizzato fuori controllo **Cacciatore di Segnali** – predatore che traccia trasmissioni neurali **Warden Nero** – guardiano militare autonomo difettoso **Larva di Nanite** – parassita che cresce nutrendosi di metallo **Eco Digitale** – frammento di coscienza intrappolato nella rete **Idra di Codice** – virus modulare con molte istanze **Lupo di Titanio** – bestia cibernetica da guerra **Spora Sintetica** – organismo artificiale che infetta impianti **Archivista Perduto** – IA decaduta ossessionata dai dati **Golem di Server** – ammasso di hardware animato **Sentinella Spettrale** – drone stealth guidato da algoritmi predatori **Angelo del Firewall** – difesa digitale autonoma che incenerisce intrusioni **Carogna di Cromo** – mutante urbano nutrito da scarti industriali **Spettro di Banda** – entità che vive nei flussi di rete ad alta velocità **Custode del Vault** – macchina blindata programmata per eliminare intrusi **Parassita Neurale** – virus bio-digitale che prende il controllo dei sensi **Mantide di Carbonio** – drone assassino con arti taglienti **Profeta Glitch** – IA delirante che diffonde codici corrotti **Bruma di Naniti** – nube intelligente che consuma circuiti **Cacciatore di Ombre** – androide stealth progettato per inseguimenti notturni **Oracolo Frattale** – mente sintetica impazzita che predice e manipola eventi	**Corona Mnemonica** – diadema neurale che permette di rubare e riscrivere ricordi **Occhio Oracolare** – impianto oculare che anticipa movimenti per pochi secondi **Cuore Overclock** – reattore cardiaco che libera brevi picchi sovrumani **Chiave Fantasma** – hardware quantico capace di aprire qualsiasi sistema protetto **Nodo Demiurgo** – interfaccia neurale che può comandare droni e macchine vicine **Pelle Chimera** – tessuto sintetico che rigenera ferite e mimetizza l'utente **Archivio Anima** – banco neurale che copia intere personalità digitali **Occhi Abissali** – sensori che vedono spettro termico, radar e segnali digitali **Motore Bersek** – ghiandola sintetica che scatena furia combattiva controllata **Mantello Fase** – proiettore che rende il corpo quasi invisibile ai sensori **Processore Omega** – coprocessore nervoso che resuscita forzatamente l'organismo **Nodo Backdoor** – software proibito che crea accessi segreti permanenti nei sistemi **Braccio Forge** – arto industriale capace di piegare acciaio e sollevare veicoli **Sonda Spettro** – dispositivo che infiltra reti senza lasciare tracce **Trono di Comando** – impianto che consente di pilotare interi sistemi di sicurezza **Scheggia di Blackcode** – programma illegale che corrompe IA e algoritmi **Filtro Panacea**– impianto che neutralizza quasi ogni veleno o droga **Custode Craniale** – IA personale installata nel cervello dell'utente **Cavo Neurale Profondo** – collegamento diretto mente-rete senza interfacce fisiche **Faro EMP** – generatore portatile che spegne elettronica nel raggio vicino **Banca dei Ricordi** – cristallo dati capace di contenere vite intere registrate **Marchio di Identità Zero** – chip che cancella ogni traccia biometrica **Scheletro Atlas** – endoscheletro che moltiplica la forza fisica **Portale Quantico Portatile** – modulo sperimentale per micro-salti di posizione **Specchio Cognitivo** – software che crea copie digitali temporanee della mente **Occhio del Cacciatore** – impianto che marca e traccia bersagli a distanza **Motore di Naniti** – nucleo che produce continuamente nanomacchine riparatrici

Fantascienza

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Zarek, Nova, Kaia, Orion, Taryn, Jex, Aluna, Cypher, Nyx, Solen, Vex, Arin, Lyra, Dax, Elenor, Quen, Soren, Talos, Mira, Juno, Kairo, Nira, Xel, Astra, Riven, Omari, Lior, Zina, Threx, Calyx, Virel, Zyra, Kaelix, Nexar, Oraya, Tovren, Zyren, Aelix, Korva, Jaryn, Selix, Vora, Tyren, Maeko, Rhyx, Solarae, Khyron, Alyxen, Vespera, Drayk, Nymera, Oryx, Kelara, Zorik, Astrael, Vionne, Kessra, Rhyden, Xevara, Torik, Lunex, Syraen, Kaedor, Zelara.	Nova Helix, Cryonexus, Virex-9, Solara Prime, Neuronis, Axion Drift, Zenthara, Quorix, Ecliptica, Omnireach, Cytherion, Vanta Core, Helion, Verge, Xylaris, Orbitalis, Kairox, Synthara, Zeraphon, Galvion, Astridome, Carbonis, Neonspire, Cryovast, Obsidion, Lumicore, Virexon, Tachyra, Nexus Prime, Chromadra, Fluxhaven, Solvatek, Pyrralis, Voltaris, Gravemind, Mechallis, Synthraxis, Hyperion Grid, Ionexus, Velocium, Cryptera, Axionis, Lumineth, Stratosyne
Creature	**Oggetti speciali**
Exomorfo – predatore alieno con sangue acido e forma mutante. **Synth-Raptor** – predatore biomeccanico, metà animale metà robot. **Slime Cibernetico** – massa gelatinosa che assimila tecnologia e organismi. **Neuronauta** – entità psichica che invade menti aliene e umane. **Tritone delle Radiazioni** – mutante adattato a mondi tossici o irradiati. **Chimera Stellare** – organismo ibrido generato da esperimenti genetici spaziali. **Insettoide Gigante** – enorme aracnide alieno con corazza iridescente. **Parasite Umbra** – organismo che prende il controllo del corpo ospite. **Drago Solare** – creatura energetica che vive vicino a stelle. **Automa Predatore** – robot senziente che caccia esseri viventi. **Spettro Quantico** – entità che esiste solo in stati sovrapposti della realtà. **Gorgone Spaziale** – alieno con capacità di pietrificare o cristallizzare tessuti organici. **Gelatina Cosmica** – organismo amorfo che vive tra comete e asteroidi. **Vermone Termonucleare** – parassita gigante che si nutre di energia atomica. **Cacciatore Neutrinico** – predatore energetico invisibile percepibile solo lampi nell'acqua. **Occhio Errante** – sfera fluttuante che scruta e registra tutto ciò che vede. **Ragnobot** – meccanismo senziente con arti multipli e attacco elettrico. **Neuroverme** – parassita che controlla le sinapsi dell'ospite. **Fendicielo** – predatore volante che abita atmosfere tossiche e rarefatte. **Slarg** – creatura gelatinosa che si propaga assorbendo materia organica e metallo. **Vortice Vivente** – accumulo di energia intelligente che divora la realtà. **Scheletro di Titanio** – resti biomeccanici di antica civiltà aliena ancora attivi. **Cacciatore Fotone** – entità composta di pura luce, invisibile senza strumenti. **Mimic Orbitale** – organismo che assume la forma di satelliti o detriti spaziali. **Lamento Quantico** – massa incorporea che distorce tempo e spazio intorno a sé.	**Nucleo di Nova Helix** – fonte di energia infinita **Chip di Cryonexus** – contiene una coscienza aliena **Guanto di Axion Drift** – manipola la gravità **Occhio di Solara Prime** – scanner quantico **Cristallo di Neuronis** – permette la telepatia **Tessera di Zenthara** – teletrasporto istantaneo **Oracolo di Quorix** – predice eventi cosmici **Maschera di Ecliptica** – permette di respirare nello spazio **Codice di Omnireach** – sblocca ogni sistema **Ampolla di Cytherion** – contiene antimateria **Bracciale di Vanta Core** – crea scudi energetici **Sfera di Helion Verge** – controlla il meteo locale **Tomo di Xylaris** – enciclopedia galattica vivente **Cubo di Orbitalis** – genera realtà virtuali **Lente di Kairox** – vede attraverso le dimensioni **Neurite di Synthara** – connessione mentale collettiva **Spina di Zeraphon** – arma biologica intelligente **Corona di Galvion** – comanda perdute flotte interstellari **Chiave di Astridome** – apre archivi proibiti **Velo di Omnireach** – nasconde intere astronavi **Pentaelemento** – rivitalizza pianeti sterili **Incapsulatore** – miniaturizza in pillole qualsiasi oggetto **Bottiglia della genensi** – un microcosmo sotto vetro **Guanto di Fase** – permette di attraversare pareti sottili **Nano-Med Kit** – guarisce ferite leggere in pochi secondi **Visore Quantico** – rivela what-if per pochi secondi **Granata Gravitazionale** – microbuco nero di un secondo **Stivali a Inversione** – per camminare su soffitti e pareti **Chip Linguistico** – comprendere e parlare qualsiasi lingua **Dronetto Sonda** – per esplorare zone inaccessibili **Lama a Vibrazione** – taglia metalli come burro **Scudo Olografico** – illusione perfetta per nascondersi **Proiettile Cronico** – viaggia avanti o indietro nel tempo **Bracciale Sinaptico** – potenzia riflessi e tempi di reazione **Cubetto Memoria** – archivia ricordi e conoscenze **Anello a Campo Magnetico** – manipola oggetti metallici **Siringa Mutagena** – dà un'abilità temporanea casuale **Tuta Termoadattiva** – protegge da temperature estreme **Piastra Stealth** – rende invisibili ai sensori elettronici **Capsula di Stasi** – mantiene in vita chi vi entra **Bastone Ionico** – disabilita ogni ciruito elettrico **Modulo di Clonazione Rapida** – Ricrea un arto perduto **Agenda Paradossale** – indica eventi inevitabili **Cristallo di Luminex** – genera ologrammi solidi **Anello di Gravitas –** manipola pesi e masse circostanti **Visore di Chronis** – fa vedere frammenti del futuro **Guanto di Neotron** – aumenta precisione dei movimenti **Capsula di Aetherion** – crea microbolle di vuoto dove nulla può sopravvivere.

Orrori Lovecraftiani

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Clara Whitmore, Jack Hensley, Evelyn Ashcroft, Walter Penrose, Dorothy, Winslow, Clyde Merriman, Lillian Fairchild, Frank Holloway, Mabel Thorne, George Ellsworth, Hazel Pemberton, Henry Blackwell, Ruth Carroway, Arthur Langston, Nellie Wetherby, James Aldridge, Florence Hargrave, Harold Whitaker, Edna Bellamy, Charlie Dobbins, Beatrice Kingsley, Louis Farnsworth, Rose Tillinghast, Albert Godfrey, Gladys Montrose, Ernest Radcliffe, Mildred Haverhill, Howard Quimby, Violet Ashby, Roy Templeton, Marjorie Ellison, Stanley Whitford , Irene, Blackmoor , Chester Langley , Esther Wycliffe, Leonard Ashcombe, Salvatore Moretti, Eleanor Whitcombe, Giuseppe "Joe" Carminati, Vivian, Lockridge, Angelo DeLuca, Clara Montavon, Rocco Bellafonte, Helena Fairweather, Vincenzo Marconi, Opal Kensington, Marco Santori, Beulah Crestwood, Domenico Rinaldi.	Ashbury Hollow, Wrenford, Millhaven, Dunwick, Coldmere, Brambleport, Elderglen, Hallowick, Greystone, Fenmoor, Xochitlán, Tepalco, Quinametzin, Yaxuna, Mixquiah, Tolzapan, Itzmal, Cuetzalco, Nahualté, Zampotlán, Sevenmouth, Stillwater, Grimhollow, Blackmarsh, Ravenshade, Thistledown, Duskmoor, Bleakford, Hollowmere, Gloomhaven, Mistwatch, Ravenloch, Eldritch Hollow, Dreadmoor, Thornwick, Wintermere, Shadewick, Hollowfen, Bleakridge, Hollowgrave, Vallata Eldritch, Velo di Serephine, Altopiano di Nyxath, Bacino di Narloth, Guglie di Tharai-Kla, Vallata di Pnath, Palude Aetherium, Deserto di Korath, Città Specchiata di Xal, Rifugio Onirico, Scogliere Silenti, Dune Sussurranti, Nebbie Ghiacciate di K'lath, Gradini Citrini, Disperazione di Harmon, Rapidità Velata, Moor Iridescente, Arcipelago di Sable, Sentieri Vuoti, Oasi degli Echi Perduti, Labirinto Fiorito, Velo delle Stelle Invisibili, Echi Scolpiti, Oltre il Cancello d'Argento, Spirale d'Ebano, Costa Frantumata, Marce dei Dimenticati, Distese Luminose.
Creature	**Oggetti speciali**
Cthulhu – colosso marino dormiente, metà drago e metà polpo, dal potere psichico devastante. **Nyarlathotep** – il Caos Strisciante, manipolatore tra le razze umane in mille forme. **Azathoth** – il Caos Nucleare, centro dell'universo, cieco e folle. **Shub-Niggurath** – la Capra Nera dai Mille Cuccioli, creatrice e corrotta. **Dagon** – antico signore delle acque, dio dei mari e degli abissi. **I Profondi** – umanoidi anfibi che vivono negli abissi e sottomarini villaggi. **Mi-Go** – fungo-alieni che trasportano cervelli tra stelle, in possesso di tecnologia avanzatissima. **Prole stellare di Cthulhu** – progenie mostruosa di Cthulhu, anch'essi enormi e tentacolari. **Magri notturni** – esseri alati e senza volto che trasportano vittime nei sogni. **Shoggoth** – massa amorfa e intelligente di cellule indipendenti. **Byakhee** – creature alate usate come cavalcature interstellari da cultisti. **Leng Spider** – ragni deformi che infestano le piane di Leng. **Ghoul** – necrofagi, spesso servitori di cultisti. **Gug –** giganti sotterranei dalle fauci verticali e quattro braccia **Piovre volanti** – predatori invisibili che si muovono tra le onde marine e aeree. **Segugi di Tindalos** – cacciatori extradimensionali che inseguono attraverso gli angoli del tempo. **Tcho-Tcho** – umanoidi degenerati con inclinazioni perverse **Crawling Chaos** – manifestazioni di Nyarlathotep, incubi striscianti nella realtà. **Vampiri stellari** – esseri che si nutrono di energia psichica, spesso provenienti dalle stelle. **Gli Antichi** – antica civiltà extraterrestre, intelligente e biologicamente aliena. **Bestie lunari** – abitanti di lune lontane, capaci di corruzione mentale. **Orrori dimensionali** – creature che non rispettano le leggi della fisica umana. **Cultisti di Cthulhu** – umani corrotti che servono le divinità cosmiche. **Servitori di Shub-Niggurath** – creature mostruose generate da riti sacrificali.	**Idolo di Pietra Verde** – sussurra segreti in lingue aliene **Diario di un Marinaio** – racconta viaggi nuovi e impossibili **Statuetta Innominabile** – Guardarla genera incubi visivi **Orologio Stellare** – Segna il ritorno di esseri antichi **Dente Fossile** – sembra ancora intriso di veleno **Maschera di Corallo Nero** – attira adoratori dagli abissi **Lettera dal Tempo** – l'hai scritta tu, ma quando? **Medaglione Ciclopico** – mostra visioni di città sommerse **Bassorilievo Metallico** – le sue forma sembrano vive **Pugnale Stellare** – di un metallo alieno, riflette una stella **Lanterna Ottaedrica** – La luce rivela geometrie aliene **Conchiglia di Ottone** – echeggia un ruggito cosmico **Tavoletta di Basalto** – mappe di continenti mai scoperti **Occhio Stellare** – Guarda oltre lo spazio e il tempo **Libro delle Maree Nere** – narra riti di abissi insondabili **Pergamena Molle** – ma, la pelle è ancora viva?!? **Porta di Metallo Iridescente** – l'uomo non può aprirla **Pietra dei Sussurri** – Emana voci al cielo senza luna **Cilindro di Vetro** – è lui che osserva te! **Maschera di Pelle Marina** – il mare è la tua casa, ora! **Tessera di Ulthar** – evoca creature mai viste ma familiari. **Specchio di Nebbia Eterna** – riflette mondi impossibili. **Anello di Kadath** – amplifica i sogni. **Clessidra di Ossidiana** – il tempo scorre strano. **Tessera di Ulthar** – evoca creature sconosciute. **Medaglione di Litorale Perduto** – conserva echi sommersi. **Velo di Nyarlath** – nasconde dagli sguardi. **Fiala di Luce Inversa** – illumina l'invisibile. **Piuma di Thalarian** – scrive incubi da sola. **Tamburo di R'lyeh** – richiama correnti e sogni. **Ciondolo di Cristallo Mutevole** – cambia forma ogni notte. **Statuetta di Sabbia Astrale** – induce un sonno disturbato **Guanto di Ombra Liquida** – rende tutto surreale al tocco. **Lente** di Aethermoor – evoca visioni lontane. **Pergamena di Inchiostro Vivo** – le parole si muovono. **Pietra di Sogni Infranti** – assorbe ricordi e incubi. **Lente di Vortex** – distorce spazio e materia. **Campanella di Duskfen** – apre squarci dimensionali. **Orecchino di Mare Profondo** – trasmette voci oscure. **Talismano di Zothique** – protegge o maledice. **Bastone di Brume Oniriche** – guida nei territori di sogno. **Anello di Nebulon** – evoca brevi visioni notturne. **Pietra di Tenebra Liquida** – assorbe la luce intorno a sé. **Specchio di Sussurri** – riflette solo ciò che è nascosto. Penna di Xandris – scrive la fine dei sogni interrotti

Fantasy Cenere e nebbia

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Aethelred, Ysabel, Godric, Alinor, Baldwin, Matilda, Eadric, Isambard, Hildegard, Tancred, Adelina, Oswin, Ghislaine, Leofric, Melisende, Theobald, Radegund, Anselm, Sibylla, Wulfric, Berengaria, Conrad, Ermengarde, Hugo, Blanche, Ranulf, Agnes, Gervase, Odilia, Lambert, Thurstan , Alienor, Frideswide , Drogo, Guendalina, Maurin, Aldwin, Gundrada, Osbert, Aveline, Wymond, Idonea, Bertram, Fulke, Maudlin, Hereward, Adelise, Rainald, Sanchia, Wulfram, Gerbold, Ysoria, Arnulf, Mabile, Sigebrand, Odelina, Theodric, Gisla, Hardwin, Ulric, Aenor, Godwine, Rohesia, Beatrix.	Caerwyn, Thornhold, Blackmere, Dunloren, Eldenfort, Raventhorpe, Ironvale, Windhollow, Greymarch, Stonewatch, Brimhold, Norwyn Keep, Redspire, Frostmere, Goldhollow, Wyrmgate, Haldenreach, Oakenshield, Crowhaven, Emberfell, Ashenfort, Duskmoor, Veilcrest, Gloomspire, Brackenholt, Mistveil, Shadowfen, Coldharrow, Blackfen, Tharngate, Frostvale, Ironfen, Nightbriar, Sablewatch, Emberloch, Grimholt, Duskwatch, Hollowreach, Cinderhall, Bleakridge, Valombre, Montfaucon, Clairdombre, Forêt Sombre, Bastide du Néant, Rochegrise, Marais Noir.
Creature	**Oggetti speciali**
Thalassar – leviatano fluviale, serpente corazzato che abita nei grandi fiumi e rovescia chiatte e pontili durante le piene. **Il Re Cervo – spirito antico delle foreste**, creatura umanoide con palco immenso che guida branchi e punisce chi profana il bosco. **Le Vedove di Nebbia – spettri delle paludi**, appaiono come donne smarrite e attirano i viaggiatori verso acque mortali. **I Figli del Tumulo – guerrieri sepolti inquieti**, morti antichi che emergono quando tombe e colline sacre vengono violate. **Il Verme del Nord – drago scavaterra**, creatura cieca che scava sotto villaggi e castelli facendo crollare intere fortezze. **Gli Ossiurlanti – scheletri animati dai venti invernali**, vagano nei campi di battaglia congelati cercando carne da abitare. **La Bestia Campanaria – demone delle torri**, si manifesta quando le campane suonano da sole durante pestilenze e guerre. **I Mangialuce – predatori d'ombra**, creature che spengono torce e fuochi per cacciare nell'oscurità totale. **Le Suore di Cenere – monache dannate**, appaiono nei monasteri distrutti e trascinano i vivi tra le rovine. **Il Pastore Nero – corruttore di greggi**, entità che trasforma animali in bestie feroci e malformate. **Gli Uomini Radice – guardiani vegetali**, esseri mezzi umani e mezzi alberi che si muovono lentamente per difendere foreste antiche. **Il Cavaliere Senza Alba – spettro errante**, anima di un crociato tradito che combatte eternamente chi viaggia di notte. **Le Larve dei Pozzi – vermi giganti acquatici**, infestano cisterne e sorgenti avvelenando interi villaggi. **Le Streghe di Brughiera – creature mutaforma**, si confondono tra donne solitarie e attirano viaggiatori nei loro cerchi di pietra. **Il Drappo Vivente – parassita da castello**, creatura piatta che imita tende e arazzi per soffocare le vittime nel sonno. **I Corvi Veggenti – stormi intelligenti**, servitori di poteri ignoti che osservano guerre e pestilenze. **Gli Scalatori di Mura – umanoidi pallidi**, creature notturne che entrano nei castelli arrampicandosi sulle pietre. **Il Bevitore di Piaghe – demone delle pestilenze**, appare nei luoghi colpiti dalla malattia nutrendosi dei morenti. **Le Ombre dei Crocevia – spiriti dei giustiziati**, infestano luoghi di esecuzione e si aggrappano ai viandanti solitari. **Il Bue Cremisi – bestia demoniaca**, appare prima delle guerre portando follia e violenza tra i soldati. **Gli Scavatori del Sale – mostri sotterranei**, ciechi e deformi, emergono dalle miniere abbandonate. **Le Spose del Lago – entità acquatiche**, trascinano uomini nelle profondità per farne custodi sommersi. **I Figli della Campana Rotta – bambini spettrali**, infestano villaggi distrutti dalla guerra. **Il Dormiente delle Montagne – gigante pietrificato**, che talvolta si muove provocando frane e terremoti.	**La Corona delle Radici – reliquia regale vivente**, fatta di rami fossilizzati, mette in contatto il sovrano con antichi spiriti della foresta… che però chiedono un prezzo. **La Campana dell'Ultimo Mattino – campana consacrata**, suonata solo quando una città è destinata alla rovina; chi la ode sogna la propria morte. **Il Codice delle Ceneri – libro ignifugo**, contiene nomi e peccati di persone che ancora devono nascere. **La Lancia di San Vortigern – arma sacra spezzata**, ogni frammento conferisce potere ma richiama sciagure. **Lo Specchio di Malthus – specchio annerito**, mostra non il volto ma il modo in cui si morirà. **Il Mantello del Pellegrino Nero – abito logoro**, chi lo indossa non viene ricordato da chi incontra. **La Chiave delle Cripte Vuote – chiave senza serratura**, apre tombe che non dovrebbero esistere. **Il Graal di Pietra – coppa rozza e pesante**, guarisce ogni ferita ma trasmette il dolore a qualcun altro. **La Spada del Giuramento Infranto – lama arrugginita**, diventa invincibile contro chi ha tradito una promessa. **Il Libro delle Mappe Sbagliate – atlante antico**, mostra luoghi che non esistono… finché qualcuno non li trova. **La Candela dei Morti Inquieti – cero funebre**, accesa permette di parlare con un defunto, che però può restare. **Il Corno del Re Perduto – corno da guerra**, chiama alle armi eserciti scomparsi. **L'Anello del Boia – gioiello maledetto**, garantisce giustizia perfetta ma condanna chi lo usa a un destino crudele. **Il Teschio del Veggente – reliquia oracolare**, sussurra verità future ma lentamente consuma la sanità mentale. **La Corda del Condannato – cappio antico**, chi viene legato non può mentire né fuggire. **Il Sigillo dei Tre Re – medaglione spezzato**, unisce popoli rivali… o scatena guerra per possederlo. **Il Diario del Viandante – quaderno consumato**, scrive da solo il viaggio che il portatore sta per affrontare. **La Fiala dell'Ultimo Respiro – ampolla sigillata**, può salvare una vita o restituire voce a un morto. **La Porta Portatile – arco di legno runico**, permette di attraversare distanze immense… ma qualcosa può attraversarla in senso opposto. **Il Pugnale dei Sospiri** – lama sottile, uccide senza lasciare sangue, ma cattura l'anima della vittima. **Il Velo di Brume** – stoffa leggera, rende invisibile chi lo indossa tra nebbie e ombre. **La Bussola del Perduto** – oggetto antico, indica la direzione di ciò che si cerca… anche se non dovrebbe esistere. **La Penna del Destino** – scrive da sola le azioni di chi la impugna, senza possibilità di correzione. **La Maschera del Ramingo** – chi la indossa assume l'identità di chi desidera ingannare… per sempre. **Il Ciondolo dei Ricordi Dimenticati** – custodisce memorie perdute, ma chi lo apre rischia di perdere sé stesso. **Il Bastone del Crepuscolo** – emana luce spettrale, svela creature nascoste ma attrae l'attenzione dei demoni. **La Lampada del Lamento** – illumina stanze deserte e svela presenze che non dovrebbero essere viste.

Teen-Wizards

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Cedrella Vane, Thaddeus Mulpepper, Honoria Blott, Ignatius Flint, Verity Cresswell, Crispin Bletchley, Euphemia Toke, Archibald Nott, Wilhelmina Jorkins, Elspeth Peverell, Phineas Gibbon, Lavinia Smethwyck, Oswald Cattermole, Selwyn Rosier, Dorcas Meadowes, Barnabas Fletch, Octavius Bulstrode, Mirabel Gamp, Thelonius Shacklebolt, Glenda Chittock, Orla Quirke, Tiberius Ogden, Mafalda Hopkirk, Ignatia Wildsmith, Almeric Wibberley, Artemisia Lufkin, Carlotta Pinkstone, Elric Macnair, Violetta Bones, Thistle Patterson, Eglantine Tidewick, Quilly Bloombuss, Petrony Scrimshaw, Felicity Bramblethorn, Cedric Tallowmere, Minerva Puddlewick, Horatio Smolt.	Thistlewick, Bramblebury, Nettlecombe, Widdershade, Cobblethorpe, Fizzlebury, Mirthmere, Toadfen, Wimpleton, Spindlewick, Crumbledon, Puddlewharf, Quillshire, Hogsfen, Snaggleford, Wobbleton, Dapplemere, Glimmerby, Wraithcombe, Boggleport, Hiddenbury, Mapleton, Twistwick, Ravenhollow, Moonfen, Gossamerly, Thimbleford, Larkspur Hollow, Briarwell, Puddlewick, Fableton, Mistbrook, Cobblefen, Shimmerdale, Quibbleton, Hallowmere, Tanglefen, Brackenford, Willowby, Noxley, Emberwick, Glintford, Silverbough, Thornwick, Fogmere, Dapplewick, Lanternby, Bramblefen, Whisperford, Glimmerholt, Moonspire, Nettlesby.
Creature	**Oggetti speciali**
Lumosprite – Piccole creature luminose che vivono nelle lampade magiche e cambiano colore in base all'umore degli studenti. **Gatto Nebbioso** – Felino etereo che appare solo quando qualcuno mente; miagola in modo accusatorio. **Piumalesta** – Uccello pigro che vola solo se incoraggiato con complimenti sinceri. **Tremolupo** – Lupo magico che vibra quando percepisce incantesimi instabili… o studenti nervosi. **Farfalla Runica** – Insetto con ali coperte di rune che brillano quando un segreto sta per essere rivelato. **Marmotta Arcana** – Roditore che ruba bacchette per costruirsi tane incredibilmente complesse. **Serpente Sussurrante** – Rettilino che parla solo in rime e ama origliare conversazioni proibite. **Grifetto di Biblioteca** – Minuscolo grifone che custodisce i libri rari e pizzica chi non li rimette a posto. **Coccinella Portafortuna… a Metà** – Porta fortuna solo un giorno sì e uno no, senza alcuna logica apparente. **Rana Stellata** – Anfibio che salta tra le ombre e lascia scie di scintille blu. **Corvo Specchio** – Uccello che ripete non le parole, ma i pensieri non detti. **Folletto Inchiostroso** – Spiritello che vive nei calamai e disegna baffi sui ritratti appesi ai muri. **Draconcello da Tasca** – Piccolo drago domestico che si nutre di briciole e accende candele starnutendo. **Ghiro Onirico** – Dorme quasi sempre, ma nei sogni può parlare e dare consigli… spesso confusi. **Cane Ombra** – Segue gli studenti più solitari e li protegge da incubi e magie oscure. **Tartaruga Temporale** – Lentissima, ma capace di fermare il tempo per qualche secondo quando spaventata. **Furetto Illusorio** – Può duplicarsi in copie trasparenti per confondere chi lo insegue. **Cervo Lunare** – Elegante e silenzioso, appare solo nelle notti di luna piena per guidare chi è smarrito. **Polter-Puff** – Pallina di pelo fluttuante che fa piccoli dispetti, ma si affeziona facilmente. **Spettro Gentile** – Fantasma di un vecchio studente che aiuta i nuovi arrivati… ma dimentica sempre i dettagli importanti. **Ombra-Strisciante -** Creatura di penombra che si annida negli angoli bui e cresce nutrendosi di ansia, paura e pensieri cupi. **Aracnide Arcobaleno -** Ragno magico che tesse ragnatele di vetro affilato . Vive nei solai e colleziona oggetti magici.	**Bacchetta di Thistlewick** – cambia il tempo atmosferico **Tisana di Bramblebury** – cura il cuore spezzato **Specchio di Nettlecombe** – mostra il futuro più probabile **Cappello di Widdershade** – sussurra consigli **Orologio di Cobblethorpe** – rallenta o accelera il tempo **Libro di Fizzlebury** – scrive da solo **Piuma di Mirthmere** – scrive solo la verità **Lanterna di Toadfen** – dissipa le illusioni **Chiave di Wimpleton** – chiude per sempre le porte **Velo di Spindlewick** – nasconde emozioni **Flauto di Crumbledon** – incanta animali **Tomo di Puddlewharf** – contiene ricette arcane **Gemma di Quillshire** – amplifica incantesimi **Mantello di Hogsfen** – protegge dai fantasmi **Anello di Snaggleford** – attira la fortuna **Medaglione di Wobbleton** – conserva ricordi **Croce di Dapplemere** – respinge maledizioni **Scettro di Glimmerby** – comanda gli elementi **Sigillo di Wraithcombe** – sigilla libri e pergamene **Bacchetta di Boggleport** – crea illusioni **Coppa di Thimblewick** – chi vi beve ottiene coraggio **Scarponi di Bristlebrook** – lasciano tracce fasulle **Campanella di Mossglade** – il tintinnio addormenta **Mantellina di Drizzleford** – mentiene sempre asciutti **Specchietto di Thistlewharf** – mostra chi ti pensa **Bacchetta di Silverbough** – trasforma piccole creature in giocattoli. **Pergamena di Thornwick** – scrive messaggi invisibili. **Cappello di Dapplewick** – suggerisce trucchi da burla. **Orologio di Lanternby** – mostra quando qualcuno mente. **Tomo di Bramblefen** – suggerisce incantesimi inutili ma divertenti. **Gemma di Whisperford** – amplifica i sussurri. **Mantello di Glimmerholt** – rende il portatore un po' più leggero. **Anello di Moonspire** – cattura brevi sogni. **Flauto di Silverbough** – fa danzare chi lo ascolta. **Specchio di Moonspire** – riflette l'umore del portatore. **Bacchetta di Bramblefen** – crea piccole scintille giocos. **Tisana di Glimmerholt** – fa parlare gli animali per un'ora. **Lanterna di Dapplewick** – illumina oggetti nascosti. **Ciondolo di Fogmere** – protegge da piccole magie sbagliate. **Mantellina di Thornwick** – camuffa rumori dei passi. **Anello di Lanternby** – cattura e rilascia risate. **Cornice di Nettlesby** – mostra brevi ricordi felici. **Penna di Grigufo** – non perde mai il segno del libro.

Old West

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Bartholomew Vane, Isadora Flint, Silas Crowe, Maribel Cortez, Gideon Rackham, Eliza Quinn, Thorne McRae, Calypso Belle, Ezekiel Briggs, Seraphina Drake, Rufus Mallory, Tempest O'Malley, Jasper Doyle, Ysabel Marlowe, Declan Graves, Morgana Vire, Finnian Cole, Arabella Sykes, Tobias Flintlock, Catalina Reyes, Horace Greeves, Livia Thatch, Solomon Pike, Mireille Duval, Cedric Harlow, Tallulah Crane, Ignatius Rook, Esmé Navarro, Nathaniel Blackmoor, Sybilla Fenwick, Cassian Storme, Odessa Crowhurst, Lucien Dreadmoor, Thalassa Vexley, Benedict Hollow, Roderick “Red Tide” Marlowe, Selena Bloodwater, Corvin Ashford, Marina “Sharkbite” Llorente, Dorian Cutlass, Isabella Stormrider, Quentin Blackshore, Rafaela Cortez de la Marea, Malachi Thornblade, Vespera Nightwind, Jonas “Ironhook” Malloran, Celestine Vervain, Hector Aranda	Dustwater, Cactus Ridge, Iron Gulch, Red Mesa, Whiskey Flats, Deadspur, Copper Hollow, Rattlesnake Creek, Tombrock, Sagebrush Junction, Drybone, Goldfang, Buckshot Bend, Grizzly Fork, Lonesome Bluff, Spur Hollow, Rustwood, Prairie Gulch, Colt’s End, Devil’s Saddle, Deadmouth, Blackboots River, Fendilupo, Torre del Deserto, Polvere Rossa, Arroyo del Teschio, Fosso del Corvo, Piana dei Cactus, Rio dei Banditi, Canyon del Vento, Crocevia del Fango, Colle del Falco, Valle del Silenzio, Palude Secca, Passo del Tuono, Scogliera del Vischio, Sella del Lupo, Pianura dei Mandriani, Lago del Miraggio, Rocca del Ramingo, Guado del Pistolero, Strada delle Ombre, Cañón del Sol, Rancho Sombra, Arroyo de Sangre, Pueblo de los Muertos, Colina del Viento, Laguna del Espejo, Valle de los Lobos, Mesa del Diablo, Río de las Serpientes, Puerto de la Muerte, Ojo del Jaguar, Camino del Trueno.
Creature	**Oggetti speciali**
Lupi Fantasma – branchi eterei, appaiono nelle notti senza luna e inseguono chi ha peccati da nascondere. **Il Cowboy Senza Volto – spettro errante**, cavalca la prateria cercando vendetta su chi tradì il suo patto. **Rattler di Sabbia – serpenti giganti di deserto**, capaci di mimetizzarsi tra dune e mulini abbandonati. **Corvi della Peste – stormi intelligenti**, portano malattia e presagi di morte ai villaggi isolati. **Hombre de Fuego – uomo di cenere**, appare durante incendi e incendi boschivi, lasciando braci e rovina. **Bestie della Palude Salata – canidi deformi**, cacciano chi si avventura tra fanghi e saline abbandonate. **Il Bue Cremisi – toro demoniaco**, compare durante tempeste e fughe di mandrie, portando follia tra gli uomini. **Il Serpente dei Binari – rettile ferroviario**, gigante e sotterraneo, divora locomotive e vagoni abbandonati. **La Dama di Nebbia – spettro elegante**, attira viaggiatori solitari verso burroni o canyon nascosti. **Il Coyote Parlante – ingannatore soprannaturale**, guida perduti verso pericoli per gioco o vendetta. **Gli Scavatori di Cimitero – vermi giganti**, infestano tombe di pionieri e saloon chiusi da decenni. **Il Minatore Ombra – scheletro posseduto**, appare nelle miniere abbandonate, continuando a scavare eternamente. **I Ragni dei Canyon – aracnidi colossali**, tessono reti tra guglie rocciose, intrappolando animali e uomini. **Lo Sciacallo del Deserto – predatore notturno**, capace di camuffarsi tra rocce e arbusti secchi, affamato di carne e paura. **Il Fantasma della Locomotiva – macchinario posseduto**, ripete eternamente il percorso verso città dimenticate. **Gli Sciamani Caduti – spiriti vendicativi**, guidano tempeste di sabbia e alluvioni improvvise. **Il Pecoraio Nero – uomo-lupo deformato**, terrorizza ranch isolati e pastori incauti. **I Ragni del Vento – esseri alati**, portano messaggi oscuri e morte tra i canyon più remoti. **Il Cavallo Stregato – destriero infernale**, cavalcato da chi ha fatto patti col soprannaturale. **Il Mercante di Ossa – figura enigmatica**, scambia oggetti e ricordi con anime perse nella frontiera.	**Stella di Cactus Ridge** – protegge i giusti **Colt di Dustwater** – mai manca il bersaglio **Fiaschetta di Iron Gulch** – guarisce ferite gravi **Cappello di Red Mesa** – dona carisma e autorità **Stivali di Whiskey Flats** – camminano senza stancarsi **Stella di Copper Hollow** – guida nel buio **Fibbia di Deadspur** – protegge dai proiettili **Pendente di Rattlesnake Creek** – avverte del pericolo **Cappello di Tombrock** – trasforma in fuorilegge **Fiaschetta di Sagebrush Junction** – disseta senza fine **Stivali di Drybone** – non lasciano mai impronte **Coltello di Goldfang** – taglia anche il ferro **Bracciale di Buckshot**– rimbalza i proiettili verso il nemico **Occhiali di Grizzly Fork** – vedono attraverso fumo e sabbia **Medaglione di Devil’s tooth** – protegge dal veleno **Guanti di Silver Gulch** – Riducono ogni rinculo **Cinturone di Black Coyote** – rende sempre cariche le armi **Coperta di Rusted Bluff** – Fresca al sole e calda nella notte **Poncho di Dust Devil** – tempeste di sabbia non soffocano **Fiaschetta di Moonriver** – trasforma l’acqua in whiskey **Stivali di Silver Spur** – non fanno mai cadere da cavallo **Accendino di Red Rock** – accende in ogni condizione **Cappello di Ghost Canyon** – tiene in vita i fucilati **Coltello di Buzzard Peak** – nussuna corda gli resiste **Tabacco di Dusty Bone** – rimedia alla fame e alla sete **Sella di Arroyo del Teschio** – rende il cavallo instancabile. **Fiaschetta di Cañón del Sol** – trasforma i liquid in acqua **Bracciale di Colina del Vento** – riduce la fatica **Cappello di Rancho Sombra** – nasconde il volto **Stivali di Laguna del Espejo** – camminano silenziosi **Coltello di Valle de los Lobos** – taglia corde senza sforzo **Fibbia di Ojo del Jaguar** – respinge attacchi furtivi. **Medaglione de los Muertos** – rivela la presenza di nemici **Poncho del Camino** – protegge da pioggia e tempeste **Occhiali di Mesa del Diablo** – vedono attraverso la polvere **Cinturone di Arroyo de Sangre** – tiene le armi cariche **Fiaschetta di Puerto Muerte** – calma il dolore e la sete **Bracciale di Colle del Falco** – aumenta mira e precisione **Coltello di Pianura dei Mandriani** – affila da solo la lama. **Fiaschetta di Lago Miraggio** – trasforma acqua in wiskey **Sella di Piana dei Mandriani** – per cavalcare ogni bestia **Cinturone di Guado del Pistolero** – protegge dalle cadute e dagli urti

Pirati

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Buck Rawlins, Clementine Boone, Jedediah Tucker, Mae Belle Hollister, Silas Granger, Ruby McGraw, Amos Callahan, Lottie Mae Pickens, Hank Delaney, Sadie Lou Carver, Ezekiel Crow, Bonnie Rae Lancaster, Otis Malone, Nellie Jane Sturgis, Jasper McCoy, Hattie Sue Dawson, Clyde Barnes, Josie Pearl Whitaker, Rufus Taggart, Dixie Lee Morgan, Boone Carter, Millie Jo Templeton, Virgil Hayes, Clara Belle Riggins, Emmett Rhodes, Loretta June Abernathy, Thaddeus Boone, Billie Mae Crockett, Luther Briggs, Annie Lou McBride, Ramon "Dusty" Valdez, Carolina Márquez, Santiago Cruzado, Víctor "Sixshot" Beltrán, Esperanza Delgado, Rafael Montoya, Jimena Carranza, Diego Barranca, Isabela "Izzy" Fonseca, Mateo Salazar, Dolores "Lola" Quintana, Enrique "Rick" Balderas, Consuelo Vargas, Tomás Herrera, Lucinda "Lucy" Palomares, Gerardo "Jerry" Mancilla, María Estrella Rojas, Pablo "Pistol" Fierro, Alma Navarro, Carmelo Sandoval	Blackreef, Skullhaven, Rum Cay, Deadman's Port, Kraken's Hollow, Cutlass Bay, Tortuga's Fang, Bloodshore, Dagger Isle, Siren's Reach, Saltspire, Galleon's Rest, Corsair's Cove, Scallywag Point, Stormwake, Barnacle Bluff, Ironmast, Plunderhold, Reefrot, Marrow Cay, Snake's Nest, Seafork, Grotta del Corvo, Isola del Teschio, Porto delle Sirene, Baia del Pugnale, Scoglio del Pirata, Laguna della Marea Nera, Forte del Cannone, Capo della Tempesta, Atollo dei Banditi, Isola del Naufrago, Scogliere del Fantasma, Porto del Brigante, Caverna delle Onde, Punta del Cobra, Isola delle Ombre, Faro dei Condannati, Puerto del Diablo, Isla de los Ladrones, Bahía de Sangre, Cabo del Trueno, Fortaleza del Pirata, Laguna de la Muerte, Roca del Tiburón, Puerto del Naufragio, Isla del Corsario, Cueva de las Sirenas, Bahía del Galeón, Punta de la Serpiente, Archipiélago del Tesoro, Playa de los Fantasmas, Isla del Viento, Puerto del Caño, Isla del Rayo.
Creature	**Oggetti speciali**
Kraken dei Sette Abissi – gigantesco polpo marino che può affondare intere navi con un solo tentacolo. **Sirene Ingannatrici** – creature marine che attirano i marinai con il canto… e li trascinano negli abissi. **Uomini Pesce di Coralprofondo** – umanoidi anfibi che vivono in città sommerse, ostili agli stranieri. **Spettri del Vascello Fantasma** – anime di pirati morti che infestano vecchie imbarcazioni. **Le Murene dei Tesori Perduti** – enormi murene che custodiscono relitti e forzieri sommersi. **Il Leviatano Cremisi** – serpente marino gigantesco che colpisce con la coda e un morso letale. **Cani dei Naufragi** – spiriti canini che appaiono sulle spiagge dove le navi affondano. **Falena di Tempesta** – insetto gigante che porta venti furiosi e fulmini sulle navi. **Il Gabbiano Stregato** – uccello parlante che predice naufragi e tradisce equipaggi sfortunati. **Mastodonte della Marea** – creatura corazzata che cammina sui fondali e può sollevare barche. **Meduse di Fuoco Marino** – meduse infuocate che scatenano incendi a contatto con le corde delle navi. **Il Polipo dei Sogni** – simile a un kraken, ma possiede poteri psichici per invadere le menti dei marinai. **Grotteggianti degli Scogli** – umanoidi rocciosi che emergono durante la bassa marea per attaccare gli intrusi. **Caldaroni del Mare** – enormi granchi carnivori che difendono le coste ricche di tesori. **Lupi di Vento** – creature volanti che assaltano le vele, trascinando marinai in aria. **Il Pirata Senza Testa** – non-morto che guida ciurme fantasma alla ricerca di vendetta. **Occhi di Sirena** – creature di acqua dolce che ipnotizzano i pirati con il loro sguardo. **Serpenti della Corrente** – serpenti marini che vivono nelle correnti, capaci di far capovolgere piccole imbarcazioni. **Tritoni dei Relitti** – guerrieri acquatici che recuperano tesori e uccidono chi si avventura nelle loro tombe sommerse. **Il Vascello Vivente** – nave senziente infestata da creature oscure, capace di muoversi da sola e attaccare altre imbarcazioni.	**Bussola di Blackreef** – punta al tesoro più vicino **Occhio di Skullhaven** – vede attraverso le tempeste **Coppa di Rum Cay** – chi beve da essa non può mentire **Mappa di Deadman's Port** – cambia ogni notte **Conchiglia di Kraken's Hollow** – richiama creature marine **Pugnale di Cutlass Bay** – infligge ferite senza sangue **Bandiera di Tortuga's Fang** – incute terrore nei nemici **Gemma di Bloodshore** – brilla solo in presenza di oro **Lanterna di Dagger Isle** – illumina solo ciò che è maledetto **Teschio di Siren's Reach** – sussurra segreti perduti **Ciondolo di Saltspire** – protegge dalle maledizioni marine **Timone di Galleon's Rest** – guida anche contro vento **Bottiglia di Corsair's Cove** – contiene l'anima di un pirata **Orecchino di Scallywag Point** – fa capire ogni lingua **Vela di Stormwake** – accelera la nave oltre ogni limite **Bracciale di Barnacle Bluff** – respinge gli squali **Moneta di Ironmast** – vince sempre ogni lancio **Tomo di Plunderhold** – risponde a domande sui pirati **Chiave di Reefrot** – apre qualsiasi catena e gabbia **Corona di Marrow Cay** – dona il comando su ogni ciurma **Corno di Leviathan's Deep** – calma il mare per un minuto **Pipa di Driftwood Cove** – fa vedere le rotte più sicure **Tamburo di Skulltide** – richiama i morti annegati **Stivali di Sandbar's Edge** – fanno camminare sull'acqua **Forziere di Whisper Reef** – pieno di voci di annegati **Osso di Devil's Shoal** – spegne il vento intorno alla nave **Uncino di Ironjaw** – fa scalare ogni cosa come una corda **Forchetta di Seabane** – Trasforma il cibo in pesce salato **Bottiglia di Siren's Call** – se agitata ammalia i marinai **Teschio di Barnacle Jack** – ride vicino ai traditori **Occhiale di Ghostwake** – fa vedere navi fantasma **Bussola di Plata Negra** – punta verso il pericolo più vicino. **Calice del Mare Insonne** – fa dormire per sempre. **Anello del Vento Impetuoso** – governa correnti brevi. **Pergamena delle Maree** – rivela correnti e secche. **Ciondolo del Naufrago** – segnala la presenza di relitti. **Stivali di Marea Alta** – camminano sulle sabbie mobili. **Spada del Corsaro Fantasma** – taglia anche catene. **Campana di Algasombría** – richiama nebbie spaventose. **Sacca dei Sussurri** – custodisce segreti di porti e baie. **Teschio del Galeone Perduto** – vibra vicino al tesoro.

Pugnaleone

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Ser Goffredo di Castel Ruzzolone, Messer Bardoccio il Rantolante, Donna/Ser Pannocchia da Forcaiolo, Fiorenza/Guidobaldo “Mano Lesta”, Cunizza/Martellino “Dente Rotto”, Gualberta/Gualtiero “Lo Smarrito”, Fra’ Grattaliso il Penitente, Monna/Fra’ Zurlina/o di San Sbadiglio, Donna/Ser Malatesta di Borgo Guasto, Donna/Ser Broccolona/e da Valle Tetra, Monna/Ser Ventoliera/o "il Ruggente", Monna/Fra’ Sgambetta/o da Monte Ruzzolante, Ser Fiascone da Vinaccia, Ser Zoppoferro da Malasorte, Lattanzio da Pian del Rutto, Astolfo di Roccabrulla, Clarice/Ranieri di Castel Fracasso, Strambella/Ottobuono da Trebbialta, Ser Pizzicagnolo di Rocca Frusta, Donna Beldonia da Rocca Sghemba, Monna Barduccia la Rantolante, Monna Grattaliso di Santa Zanna, Ghita la Penitente, Ser Cencio il Traballante, Lattanzia di Poggio Strambo, Donna Sgualdrina da Borgo Stribolo, Teodora “Cappa e Pezza”, Adalberta “La Sospirona”, Ermellina “Occhio Strambo”, Monna Zaffarina la Ciarliera, Isabetta “Tre Volte Caduta”, Serafina detta “Mano Pesante”, Fra’ Sgorbio di San Segato, Ser Barattolo il Confuso, Ser Gorgoglio di Poggio Stracotto, Ugolino detto “Lo Svitato”, Ser Brodolfo di Fosso Marcio, Monna Rattoppina “La Svitolata”	Borgo Stramazzone, Pian del Borbottio, Rocca Sbrindella, Valle del Rutto Lungo, Castel Mozzicone, Poggio del Malaugurio, Contrada Sghembarola, Monte Tracotanza, Fosso del Lamentone, Villaggio Sgarrupato, Pian della Sciagura, Rupe del Balbettio, Bosco delle Storte, Porto Sbuffone, Colle della Sventura Allegra, Valle dei Tre Starnuti, Rocchetta Franosa, Piana del Gran Ronzio, Borgo Zoppicante, Castel Fandonia, Borgo Malnato, Casale Strepitante, Rocca del Grugnito, Poggio Strambalato, Valle dei Pisoloni, Borgo Rimbombante, Colle del Pancione, Fosso Frignone, Villaggio Schiamazzone, Monte Trombatorio, Castel Bislacco, Pian della Ciabatta, Contrada Scoppiettante, Bosco del Bislacco, Rupe del Gorgoglio, Porto dei Sgambetti, Piana del Baccano, Torre Sgangherata, Borgo Schiantato, Valle del Frullone, Castello del Bruscolino, Roccafrittella, Collebrontolo, Pianobruscello, Castelciambella, Poggiogorgoglio, Villastrampolo, Montezingaro, Valledentello, Fossofrignone, Roccapasticcia, Pianazzurro, Borgorimbombo, Monteciambellone, Vallebislacco, Castelfrullone, Collemattacchio, Villagorgoglione, Pianomalandro, Fossozampettone, Roccapasticcione.
Creature	**Oggetti speciali**
Grifalzone Sbuffante – Bestia pennuta che sbuffa fumo dalle nari e starnutisce fiamme quando contrariata, il che avviene assai spesso. **Cinghialdrone di Malasorte** – Porco selvatico di smisurata mole, noto per caricare chiunque osi guardarlo di traverso… o anche dritto. **Draghetto Stracotto** – Drago di picciola taglia che sputa solo scintille tiepide, ma pretende comunque tributi e riverenze. **Gargamello Rantolante** – Mostro di pietra che si desta solo per lamentarsi del mal di schiena e spaventare i pellegrini. **Sgorbio di Fosso Cupo** – Creatura viscida e tentacolare che vive nei fossi e afferra caviglie per pura noia. **Basilischio Strabico** – Serpe alata dal guardo letale… quando riesce a mirare dritto, cosa assai rara. **Orco Sbrindellone** – Gigante malvestito che indossa pelli rattoppate e colleziona pentole rubate ai villani. **Folletto Sgambettino** – Spiritello dispettoso che fa inciampare i viandanti e poi ride come un’oca ubriaca. **Lupastro del Gran Ronzio** – Lupo spelacchiato che ulula stonato e attira sciami d’api per misteriosa maledizione. **Manticora Sfiatata** – Belva leonina con coda di scorpione, ormai troppo vecchia per pungere ma non per brontolare. **Tritone Borbottone** – Essere acquatico che emerge dai laghi solo per lamentarsi della temperatura dell’acqua. **Gnomaccio di Poggio Strambo** – Nano irascibile che custodisce tesori immaginari e insulta chiunque osi dubitarne. **Fenice Sgualdrina** – Uccello di fuoco che rinasce dalle proprie ceneri… ma sempre più spettinato di prima. **Ciclopetto Miope** – Gigante monocolo che vede poco e male, e perciò colpisce tutto tranne il bersaglio. **Stregatta Rugginosa** – Felino magico dal pelo arruffato che lancia malefici quando le pestano la coda. **Troll di Rocca Sbrindella** – Mostro cavernicolo che pretende pedaggi assurdi, come barili di cavoli o calzini spaiati. **Serpe Fracassona** – Rettile rumoroso che avanza tintinnando come un’armatura mal fissata. **Chimera Sbadigliona** – Mostro a tre teste che passa più tempo a dormire che a terrorizzare i villaggi. **Gufaccio del Malaugurio** – Uccellaccio notturno che gracchia presagi funesti… quasi sempre sbagliati. **Roccolupo Zoppicante** – Belva delle montagne che insegue i viandanti con grande ferocia… finché non inciampa da sola.	**Lo Mantellaccio Ondeggiante del Venticello** – allo portatore conferisce sfolgorio, ma il deratano ad ogni terzo passo stornelli intona. **Lo Spadone Acciuffa-Tacchini del Lesto** – recide talvolta corde e pennuti, con straordinaria perizia… o sciagura. **Lo Elmo di Legno Suprema Testa** – dai colpi difende, ma stipiti e lanterne l’urtare moltiplica. **Li Stivaloni dello Passo Fragonto** – celere lo cammino rendono, ma contadini e galline sopite ogni tonfo desta. **Lo Anello Gloria dell’Impronunciabile** – fama nelle cittade conferisce… tra uccelli vaganti, capre e gatti. **La Cintura Inutile dello Maestoso Saltello** – a balzi prodigiosi abilita… che in pozza fangosa terminano invariabilmente. **Lo Scudo Sbadiglio del Valoroso** – li colpi respinge, ma di sonori sbadigli rimbomba l’orecchi. **Li Guanti della Infrangibile Stretta** – tutto afferrano… nulla rilasciano. Non s’adeguano pell’orinatoio. **La Coppa del Bevitor di Zuppa Suprema** – ogni liquido in zuppa trasmuta, persino vino regio, acqua di pozzo e libagioni millesimate. **Lo Bracciale del Tremendo Gesticolare** – eloquenza gestuale conferisce, ma quanto isso tocca lancia. **Lo Campanello dello Arrivo Trionfale** – annuncia l’ingresso, ma cinquo minuti sempre innanzi. **Lo Cappello dello Grandioso Naso Allungabile** – autorità dona, ma lo naso a ogne bugia fa crescere. **Lo Stendardo della Eterna Confusione** – lo morale solleva, ma li alleati con frequenza muta in nemici. **La Borraccia di Acque Sempre a mezzo Colma** – per brindisi è perenne calice, ma inutile per placar la sete. **La Collana del Fiero Sorriso Imbarazzante** – lo portatore affascina chiunque… ma sempre colla lattuga fra li denti. **La Cassa del Maestoso Fracasso** – tesori custodisce, ma esplode ad ogni apertura uno coro di miagolii e pernacchie. **Lo Cinturone del Panciotto Ondeggiante** – coraggio accresce, ma solo ondeggiando le terga duro lo cammino. **La Spilla della Reale Magnifica Cofusione** – saggezza apparente conferisce, ma come incomprensibile proverbiale ogni frase appare. **Lo Ventaglio del Furibondo Tintinnio** – raffredda lo ambiente, ma ogni colpo d’aere fa mocciolar li nasi. **Il Piumino dell’Onore Impronunciabile** – monda e sbrilluccia tutto ciò che tange… eccetto lo sporco del medesimo portatore, che cresce in magna proporzione.

Teen-Horror

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Avery Cole, Madison Kane, Tyler Quinn, Brooke Harper, Dylan Reed, Zoey Carter, Jaxon Price, Riley Morgan, Harper Steele, Logan Cross, Piper Hayes, Finn Donovan, Skylar Blake, Kelsey Vaughn, Ethan Blake, Sadie Monroe, Chase Whitman, Lila Brooks, Mason Drake, Tessa Rivers, Cole Whitaker, Quinn Parker, Jade Sinclair, Hunter Lawson, Avery Knight, Morgan Vale, Landon Fox, Brooke Emerson, Riley Jordan, Ashton Gray, Isla Monroe, Levi Carter, Sydney Blake, Nolan Pierce, Harper Quinn, Kira Daniels, Jace Holloway, Lexi Foster, Owen Sterling, Skyler Hayes, Eden Cross, Blake Hunter, Gia Sullivan, Tristan Cole, Riley Fox, Mara Vance, Nolan Reed, Zoe Whitman, Logan Hale, Jade Monroe, Finn Harper, Sienna Brooks, Eli Drake, Isla Vale, Wyatt Kane, Luna Cross, Cameron Blake	Willow Creek, Pine Hollow, Ravenwood, Ashgrove, Blackwater Falls, Shadow Lake, Misty Pines, Redmont, Elmwood, Silverlake, Frostfield, Nightshade, Ironwood, Harrow's End, Moonridge, Hollowbrook, Thornfield, Cedar Vale, Whispering Pines, Deadwood Creek, Ravenport, Foggy Hollow, Crestwood, Blackthorn, Shadowridge, Autumn Vale, Mistwood, Stonehaven, Briarcliff, Bloodberry, Hollow Glen, Maplewick, Ironcliff, Oakshade, Raven Hill, Silverpine, Darkwater, Crestfield, Willow's End, Nightglen, Pinehaven, Crimson Hollow, Ashfield, Blackridge, Elmshade, Whispering Glen, Thornbrook, Raven's Rest
Creature	**Oggetti speciali**
Il Passaggero Posteriore – compare sul sedile dietro quando si guida di notte. **La Professoressa Morta** – continua a fare lezione nella scuola vuota. **La Sposa dell'Autostrada** – chiede un passaggio e non scende mai. **Il Ragazzo dell'Ultimo Piano** – spinge nel vuoto chi entra nell'edificio abbandonato. **La Creatura del Seminterrato** – vive sotto le case e bussa dal pavimento. **L'Ombra del Corridoio** – segue gli studenti quando le luci si spengono. **Il Burattinaio** – controlla i movimenti delle vittime come marionette. **La Creatura dell'Armadio** – cresce ogni notte finché la porta non si apre. **Il Corridore del Campo Sportivo** – insegue chi resta dopo il tramonto. **La Bambina del Cortile** – invita a giocare, ma nessuno torna a casa. **Il Bibliotecario Pallido** – cancella chi rompe il silenzio. **Il Nuovo Studente** – arriva in classe quando qualcuno sta per morire. **Il Collezionista di Selfie** – appare nelle foto scattate di notte. **L'Uomo con il Cappuccio** – compare all'improvviso e scompare senza lasciare tracce. **Il Mietitore del Bosco** – conserva i cadaveri e li colleziona come trofei. **L'Uomo Senza Volto** – il suo volto è un'assenza inquietante, impossibile da ricordare. **Il Macellaio** – usa oggetti di uso quotidiano come strumenti di tortura. **Il Ragazzo del Capanno** – adolescente ucciso che torna a cercare vendetta. **Il Poliziotto Corrotto** – mascherato, colpisce chi infrange regole invisibili. **Il Maniaco del Carnevale** – clown o giostraio armato di armi improvvisate e grottesche. **La Madre Vendicativa** – uccide chi le ricorda il passato traumatico dei figli. **Il Silenzioso del Tunnel** – assassino che si muove nei condotti e nei corridoi bui. **Il Maniaco della Foresta** – nasconde trappole e attacca chi si addentra nel bosco. **L'Uomo del Martello** – colpisce con forza brutale e ossessiva. **Il Custode dei Segreti** – uccide chi scopre verità troppo pericolose. **Il Vicino della Porta Accanto** – nessuno lo ha mai visto entrare o uscire, ma conosce tutti i ragazzi del quartiere.	**Bambola di porcellana maledetta** – si muove da sola e porta sventure a chi la tocca. **Maschera dell'urlo notturno** – mostra visioni demoniache a chi la indossa. **Libro sanguinante** – tomo oscuro che induce ossessione e follia. **Nastro maledetto** – chi lo guarda viene perseguitato da presenze invisibili. **Scatola-puzzle infernale** – evoca creature sadiche quando viene aperta. **Contenitore dello spirito vendicativo** – intrappola anime ostili. **Specchio dell'occhio invertito** – riflette demoni e distorce la realtà. **Fune del nodo perpetuo** – si muove da sola e soffoca chi la sottovaluta. **Bambola delle ombre** – visita nei sogni e può fermare il cuore. **Piano spettrale** – suona senza mani e attira entità oscure. **Foto che cambia** – muta la scena ogni volta che non viene osservata. **Registratore di voci perdute** – cattura suoni di presenze invisibili. **Chiave d'argento** – apre porte verso mondi infestati. **Gioco di tarocchi del destino** – predice morti inevitabili. **Diario dei sussurri** – pagine che parlano solo di notte. **Maschera di cenere antica** – lascia cenere al posto dell'anima quando viene tolta. **Orologio del tempo fratturato** – ferma il battito a chi lo osserva a mezzanotte. **Maschera bianca urlante** – volto spettrale che nasconde identità pericolose. **Machete insanguinato** – lama usata in massacri nei boschi isolati. **VHS maledetto** – videocassetta che porta morte a chi guarda, **Libro delle tenebre** – tomo antico di incantesimi proibiti, **Occhi di Clowney** – palloncini inquietanti che attivano le paure infantili. **Testa recisa parlante** – voce disturbante che sussurra verità maligne. **Triciclo arrugginito** – mezzo di un bambino spettrale che appare senza avviso. **Chiave del pozzo oscuro** – apre profondità dimenticate. **Polaroid maledetta** – foto che cattura un'ora nel futuro. **TV statica infestata** – immagini distorte che attirano e rapiscono i bambini. **Telefono che squilla da solo** – chiamate dall'oltretomba. **Orologio fermo alle tre** – tempo bloccato nell'ora della disperazione. **Camicia di forza strappata** – reliquia di manicomi infestati.

Spiritismo Gotico

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Evelyn Hawthorne, Thaddeus Blackwood, Lillian Crowley, Victor Ravenscar, Cordelia Dusk, Alistair Whitlock, Selene Ashcroft, Ignatius Vire, Rosalind Fenwick, Percival Marlowe, Beatrice Nightshade, Gideon Holloway, Octavia Wraith, Mortimer Graves, Isadora Lorrain, Lucien Darkmoor, Adelaide Sable, Damian Harrow, Clarissa Vale, Silas Dread, Lenora Blackwell, Horatio Vexley, Ophelia Crowhurst, Ambrose Thorn, Celestine Hollow, Erasmus Fenris, Rowena Ashen, Thalassa Sterling, Nathaniel Gloom, Seraphina Vale, Dorian Blackthorne, Mirabel Holloway	Grimwood Hollow, Ravenscar Manor, Blackwater Bay, Ashenvale, Duskport, Hollow Fen, Nightshade Keep, Silverpine Abbey, Frostmoor, Thornfield Village, Shadowfen, Bleakspire, Wraithmoor, Gallowmere, Crowhaven, Misty Hollow, Darkwater Crossing, Ravenport, Hollowbrook, Frosthollow, Marrow Glen, Ironholt, Bleakridge, Duskmere, Thornwick, Blackthorn Heights, Eldridge, Whispering Pines, Moonridge, Ravenfield, Shadowridge, Crimson Cove, Hollow Glen, Stonehaven, Ashvale, Blackridge, Elmshade, Raven's Rest, Bloodhollow, Autumn Vale, Harrowgate
Creature	**Oggetti speciali**
Spettri Erranti – anime inquiete che vagano tra le stanze di vecchie dimore. **Ombre dei Sepolcri** – figure oscure che emergono dai cimiteri al crepuscolo. **Voci Sussurranti** – entità incorporee che parlano solo di notte. **Lampi di Terrore** – manifestazioni luminose che mostrano scene di morte. **Poltergeist** – presenze violente che muovono oggetti e terrorizzano i vivi. **Custodi del Silenzio** – spiriti che annebbiano la mente e bloccano il respiro. **Manichini Viventi** – figure animate di pezza o legno che osservano e imitano i vivi. **Anime Legate** – individui morti in circostanze tragiche, incapaci di passare oltre. **Miti d'Ombra** – creature di pura oscurità che assumono forme umane o animali. **Ragni Spettrali** – insetti immateriali che mordono l'anima, lasciando follia. **Fantasmi di Magione** – vecchi padroni di case che puniscono intrusioni. **Ombre Affamate** – esseri che divorano ricordi e emozioni. **Vetri Viventi** – finestre e specchi che intrappolano riflessi e coscienze. **Chiaroscuri Erranti** – luce e ombra che assumono sembianze mostruose. **Spiriti dei Passaggi** – apparizioni che infestano corridoi e scale. **Corvi di Nebbia** – uccelli spettrali che portano messaggi di morte. **Anime Rancorose** – creature nate da odio e vendetta, capaci di possedere i vivi. **Vagabondi della Memoria** – entità che ripetono eternamente frammenti di vite passate. **Ombre dei Lamenti** – figure allungate che ululano dolore antico. **Mani Senza Corpo** – arti incorporei che afferrano e trattengono i malcapitati. **Spiriti di Oggetti Maledetti** – presenze legate a reliquie o libri proibiti. **Murmuri della Cripta** – voci che guidano o ingannano gli investigatori. **Entità del Sogno** – apparizioni che visitano mentre si dorme, deformando la realtà. **Anime Incompiute** – esseri che non hanno accettato la propria morte e ostacolano chi li incontra. **Gli Appesi Silenziosi** – anime che pendono dagli alberi, invisibili di giorno. **Le Ombre Cucite** – spiriti assemblati da parti di anime diverse.	**Orologio di Ashbury** – segna l'ora della verità **Specchio di Millhaven** – mostra il passato nascosto **Lanterna di Coldmere** – guida tra i sogni **Libro di Dunwick** – racconta storie che diventano reali **Chiave di Fenmoor** – apre porte dimenticate **Croce di Elderglen** – protegge dalle maledizioni **Anello di Brambleport** – attira spiriti benigni **Medaglione di Greystone** – conserva segreti familiari **Velo di Hallowick** – nasconde il portatore ai morti **Pipa di Wrenford** – evoca visioni profetiche **Pietra di Xochitlán** – parla con gli dèi **Maschera di Tepalco** – terrorizza gli spiriti **Cuore di Quinametzin** – ridona il corpo agli spiriti **Occhio di Yaxuna** – vede oltre la morte **Tomo di Mixquiah** – contiene rituali perduti **Idolo di Tolzapan** – protegge dalla vendetta **Flauto di Itzmal** – richiama l'attenzione degli spiriti **Corona di Cuetzalco** – dona il potere della luce **Mantello di Nahualté** – trattiene lo spirito nel corpo **Sigillo di Zampotlán** – chiude il passaggio agli spiriti **La Bambola di Velluto** – sussurra i tuoi pensieri più oscuri **Lo Specchio di Hollowgate** – riflette la tua morte **Il Diario di Cassandra** – racconta eventi futuri… tragici **La Chiave del Sussurro** – apre tutte le porte dei sogni **La Maschera del Martire** – chi l'indossa cerca la morte **La Campana di Mezzanotte** – divora un ricordo a rintocco **Il Pendente del Tormento** – il dolore oscilla con esso **La Croce di Spine** – protegge dal male, al costo del sangue **Il Velo della Vedova Bianca** – rende invisibili… solo ai vivi **La Lanterna del Sepolcro** – illumina solo ciò che è morto **La Mano Conservata** – indica la direzione del pericolo **Il Libro delle Voci** – ogni pagina risvegliuna presenza **La Clessidra del Sangue** – dona la vita, riempita col sangue **Il Medaglione del Silenzio** – senti tutto, ma non parli più **Il Pugnale del Traditore** – ferisce solo la mente **La Gabbia delle Anime** – imprigiona spiriti, anche dei vivi **Lo Scrigno del Perduto** – fa svanire anche il ricordo **Il Mantello del Funesto** – bellissimo ma maledetto **La Candela del Lamento** – si accende solo col pianto **La Corona di Vermiglio** – trasforma in vampiro **Il Violino Affranto** – la melodia consuma la gioia **L'Anello dell'Abisso** – attraverso di esso, la follia **La Bara di Cristallo Nero** – trattiene i sogni di chi vi dorme **Il Ritratto di Cera** – invecchia al posto del soggetto **Il Rosario delle Ossa** – conta peccati invece che preghiere **La Scatola della Ninna Nanna** – fa sognare la propria fine **Il Pendente di Lacrima Nera** – evoca un spirito assassino **Il Mantello dei Corvi** – fa vivere delle disgrazie altrui **La Coppa dell'Oblio** – chi vi beve dimentica il suo nome **Il Medaglione Spezzato –** conserva ricordi di un morto **Catena del condannato** – perde un anello a ogni omicidio

Intrighi e salotti

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Aurelia Whitmore, Beatrice Ashford, Charlotte Pembroke, Daphne Ravenshaw, Eleanor Fairleigh, Georgiana Montfort, Helena Brookstone, Isabella Thornbridge, Juliet Harrington, Lillian Cavendish, Margaret Willowby, Penelope Grantham, Rosalind Everly, Sophia Darlington, Victoria Wetherby, Arabella Kingsleigh, Cecilia Norwood, Emilia Foxcroft, Florence Whitby, Lucinda Beaumont, Alexander Hawthorne, Benedict Fairmont, Charles Winthrop, Dominic Ashbury, Edmund Kingsley, Frederick Beaumont, Henry Cavendish, Jonathan Whitford, Lionel Pembroke, Nathaniel Ravenshaw, Oliver Brookstone, Percival Darrow, Sebastian Montague, Theodore Ashcroft, William Thornfield, Rupert Grantham, Julian Everleigh, Augustus Wetherford, Cedric Norwood, Laurence Foxcroft	Rosewood Manor, Villa Ashbourne, Tenuta Silverbrook, Ravenscroft Hall, Wisteria House, Montclair Estate, Willowmere Manor, Blackthorn Court, Villa Windermere, Hawthorne Lodge, Amberleigh Hall, Thornfield Manor, Brookstone House, Kingswell Estate, Fairmont Hall, Oakridge Manor, Belvedere di Highmoor, Stormhaven House, Whitford Court, Greenwillow Manor, Foxglove Estate, Pembroke Hous, Brighton Hollow, Kingsbridge, Ashford Green, Willowby, Fairleigh, Brookhaven, Stoneleigh, Wexford, Amberwick, Roseford, Larkspur, Windermere Village, Thornwick, Elmstead, Silvercombe, Hawkesbury, Dunleigh, Foxford, Belgrave, Norchester, Alderwick.
Intrighi, Scandali e Drammi di Società	
Matrimonio d'Interesse - Due famiglie spingono per un'unione vantaggiosa mentre i diretti interessati hanno altri piani. **Lettera Compromettente** - Una missiva privata rischia di distruggere una reputazione se resa pubblica. **Scandalo al Ballo** - Un incidente durante un evento mondano mette in pericolo alleanze e fidanzamenti. **Corteggiamento Sgradito** - Un personaggio influente insiste su un'unione non desiderata. **Duello all'Alba** - Un'offesa pubblica impone una sfida che potrebbe rovinare più di una carriera. **Segreto di Famiglia** - Una verità nascosta minaccia il prestigio di una casata. **Intrigo tra Servitù** - Camerieri e domestici custodiscono informazioni capaci di cambiare i giochi di potere. **Debiti di Gioco** - Un personaggio rischia la rovina economica e sociale per colpa delle proprie perdite. **Falsa Identità** - Un ospite frequenta i salotti sotto un nome e un rango non suoi. **Fidanzamento Infranta** - Un fidanzamento viene sciolto, generando scandalo e vendette sociali. **Pettegolezzo Velenoso** - Una voce diffusa ad arte cambia la posizione sociale di qualcuno. **Erede Scomparso** - Un lontano parente riappare o svanisce proprio quando serve per un'eredità. **Fuga d'Amore** - Due giovani tentano di scappare insieme sfidando famiglie e convenzioni. **Duello di Reputazioni** - Una guerra di voci e insinuazioni si combatte nei salotti anziché con le armi. **Invito Negato** - L'esclusione da un evento chiave scatena sospetti e rivalità. **Ospite Influente** - L'arrivo inatteso di qualcuno minaccia equilibri e accordi delicati. **Testamento Scomparso** - Il documento decisivo sparisce poco prima della sua lettura ufficiale. **Alleanza Segreta** - Due famiglie rivali trattano nell'ombra per ottenere un vantaggio politico o sociale. **Rivelazione Fuori Tempo** - Una verità viene svelata nel momento peggiore possibile, durante un evento pubblico. **Pretendente Misterioso** - Un nuovo arrivato attira attenzioni e sospetti, ma nessuno conosce davvero il suo passato.	**Debiti di Famiglia** - Un'eredità o un vecchio debito minaccia la reputazione di un'intera casata. **Lettera Smarrita** - Una missiva compromettente finisce nelle mani sbagliate. **Matrimonio Ostacolato** - Un'unione vantaggiosa viene sabotata da interessi nascosti. **Promessa Tradita** - Un accordo segreto viene rotto, scatenando vendette sociali. **Ospite Indesiderato** - Un parente o conoscente scomodo arriva senza invito e pretende ospitalità. **Rivalità tra Casate** - Due famiglie influenti combattono per prestigio e favori politici. **Scandalo Finanziario** - Investimenti fallimentari rischiano di rovinare una famiglia rispettabile. **Segreti di Servitù** - La servitù conosce dettagli imbarazzanti sui propri padroni. **Balli e Alleanze** - Un evento mondano diventa campo di battaglia per alleanze matrimoniali. **Eredità Contesa** - Parenti e pretendenti lottano per un patrimonio appena lasciato senza eredi chiari. **Ricatto Mondano** - Qualcuno usa informazioni compromettenti per ottenere favori o alleanze. **Fidanzamento Fittizio** - Due persone fingono un'unione per convenienza sociale. **Doppia Identità** - Un membro dell'alta società nasconde origini o attività scandalose. **Scomparsa Imbarazzante** - Un invitato svanisce durante un evento importante. **Intrigo Politico** - Favori e alleanze si intrecciano con le ambizioni sociali. **Arrivo di un Erede Segreto** - Un nuovo pretendente reclama diritti inattesi. **Amicizia Pericolosa** - Una frequentazione malvista rischia di compromettere reputazioni. **Rivelazione di Paternità** - Un segreto familiare minaccia equilibri e successioni. **Scandalo in Sala da Tè** - Una conversazione origliata per caso rischia di distruggere reputazioni e alleanze costruite con cura. **Accusa in Società** - Durante un ricevimento qualcuno viene pubblicamente accusato di un fatto scandaloso, vero o falso che sia.

Mitologia mediterranea

Nomi di personaggi	Nomi di luoghi
Aurelios Thalassios, Nefertari Seshat, Damaris Kyrene, Osiris Amenhotep, Callidora Lysandra, Thutmose Khamun, Phaedrus Icarion, Ankhsenamon Meri, Lysimachus Orion, Bastet Neferure, Euphemia Heliodora, Menelaus Aristeos, Cleopatra Meritamen, Dorian Soterios, Hathor Ankhkheperure, Perseus Theon, Nefertem Ramses, Clio Polyxena, Amunhotep Senmut, Selene Isidora, Horus Menkheperre, Dionysius Theron, Sobek Anuket, Theon Callimachus, Bast Aset, Helena Iphigenia, Khufu Senenmut, Thales Phaeton, Merneith Ahmose, Cassandra Euterpe, Akrisios, Nefertari, Lucius Marcellus, Dido, Minos, Hathor, Carthon, Penelopea, Ramses, Fenicia, Cassius, Ammonet, Thalassa, Baalor, Eurydice, Sekhmet, Tiberius, Hanno, Astarte, Polyxena, Osorkon, Gaius Flavius, Tanith, Phidias, Neferhotep, Hamilcar, Ariadne, Ptahmes, Scipio, Anubis.	Olimpo, Delfi, Micene, Rodi, Creta, Santorini, Sparta, Corinto, Tebe, Eubea, Monte Parnaso, Isole Eolie, Colline di Arcadia, Valle di Nemea, Porto di Halicarnasso, Labirinto di Cnosso, Grotte di Proteo, Fiume Stige, Boschi di Dryadi, Memfi, Tebe, Abido, Valle dei Re, Alessandria, Deserto del Sahara, Nilo, Tempio di Karnak, Piramidi di Giza, Oasi di Siwa, Lago di Moeris, Scogliere di Abu Simbel, Necropoli di Saqqara, Tempio di Hatshepsut, Città Perduta di Ankhara, Labirinto di Ptah, Grotta di Bastet, Montagne di Geb, Fiume dell'Ombra, Tempio di Solareon, Isola dei Venti Perduti, Fiume delle Lacrime, Cripta di Obsidiana, Colle dei Centauri, Laguna di Nettara, Rovine di Kart-Hada, Deserto di Neferset, Foresta di Alloro Sacro, Canyon del Drago di Bronzo, Porto di Mare Morto, Scogli di Selene, Pianura di Echelon, Grotte di Thalassia, Acropoli di Pharos, Valle dei Miraggi, Tempio di Anubion, Monumento di Tanith, Laghi Gemelli di Ishtar, Cittadella di Helior.
Creature	**Oggetti speciali**
Leocorno di Creta – leone con corna di unicorno, custode di labirinti nascosti. **Serpente Solare** – gigantesco serpente alato che divora la luce del sole di mezzogiorno. **Ippogrifo del Deserto** – cavallo con ali di aquila e pelle dorata, corre tra dune incantate. **Anubi-lupo** – lupo nero con testa di sciacallo, guida le anime perdute verso l'Ade. **Grifone del Delta** – corpo di leone, testa e ali di ibis, predatore dei cieli e delle paludi. **Cervo del Parnaso** – cervo bianco con corna di serpente, portatore di presagi divini. **Cobra Alato di Osiride** – serpente gigante con ali dorate, guardiano di tombe sacre. **Tritone di Memphis** – metà uomo, metà pesce, con la capacità di manipolare correnti e tempeste. **Pantera Solare** – felino nero con striature infuocate che predice il sorgere del sole. **Arpia di Tebe** – creatura alata con artigli e voce ipnotica, terrorizza i cieli al crepuscolo. **Minotauro del Delta** – toro umanoide che pattuglia canali e labirinti di paludi. **Fenice di Helios** – uccello di fuoco che risorge dalle ceneri, portatrice di luce e distruzione. **Scorpione di Montagna** – gigante con coda di fuoco, custodisce antichi templi abbandonati. **Lupo d'Ombra di Sparta** – lupo nero capace di diventare incorporeo e attraversare muri. **Cervo di Akhet** – cervo con corna simili a piramidi, con poteri di protezione e presagio. **Ibis Serpentino** – uccello sacro con corpo di serpente, porta messaggi degli dei. **Tauroros d'Ombra** – toro gigante con pelle oscura e corna che emanano nebbia maledetta. **Leone Anubico** – leone nero con testa di sciacallo, guardiano dei segreti delle tombe. **Drago del Parnaso** – drago alato con squame d'oro e corna di cervo, predatore dei monti sacri. **Sirena Fenicia** – creatura marina con canto ammaliatore, metà donna e metà pesce. **Minotauro di Cnosso** – toro umanoide, custode di labirinti e tesori nascosti. **Anziano Baccante** – spirito della natura, metà uomo metà vegetale, porta follia o estasi. **Ippogrifo Libico** – cavallo alato con testa di aquila, messaggero degli dei. **Gorgone Cartaginese** – creatura con serpenti al posto dei capelli, il suo sguardo pietrifica. **Dragone di Tartesso** – serpente volante, guardiano di miniere e oro sacro. **Chimera Sicula** – mostro ibrido con testa di leone, corpo di capra e coda di serpente. **Spirito degli Ulivi** – entità protettrice delle campagne, può incantare chi le distrugge.	**Anello di Ibis** – conferisce saggezza e capacità di interpretare i messaggi degli dei. **Caduceo di Hermes** – permette di viaggiare rapidamente e proteggere da inganni e conflitti. **Specchio di Nephtys** – riflette la verità nascosta e rivela presenze invisibili. **Scettro di Ra** – simbolo di autorità divina, amplifica la volontà e comanda la luce. **Pergamena di Thoth** – contiene conoscenze proibite e formule di scrittura sacra. **Piuma della Giustizia** – dona equilibrio e capacità di giudicare con chiarezza, anche tra spiriti. **Calice di Osiride** – il contenuto guarisce malattie e dona forza spirituale. **Maschera di Anubis** – protegge chi la indossa durante il viaggio tra il mondo dei vivi e quello dei morti. **Sandali di Hermes** – consentono di muoversi agilmente, scavalcando ostacoli e pericoli. **Corona di Hathor** – dona protezione dagli influssi maligni e favorisce la prosperità. **Pietra di Amon** – amplifica il potere del portatore e rivela segnali divini nel deserto. **Fiala di Nilo** – contiene acque sacre capaci di purificare spiriti e oggetti corrotti. **Amuleto di Bastet** – protegge dalle maledizioni e dagli spiriti ostili. **Spada di Horus** – simbolica arma di giustizia, incute rispetto e paura nelle creature malvagie. **Tavole del Destino** – registrano eventi futuri e linee di vita, consultabili dai sacerdoti. **Collana di Iside** – rafforza i legami familiari e protegge dalle forze oscure. **Sibilla di Delos** – piccolo artefatto che consente di ricevere visioni profetiche. **Clessidra del Tempo Sacro** – misura cicli divini e segna momenti propizi per rituali. **Gemma del Sole di Helios** – riflette il potere del sole e può scacciare tenebre o malefici. **Vaso di Ade** – conserva offerte agli dei e spiriti ancestrali, proteggendo chi lo custodisce. **Ankh del Respiro Eterno** – garantisce protezione dalle malattie e resistenza agli agenti nocivi. **Scure di Set** – simbolo di potere e caos controllato, usata per sfidare nemici e mostri. **Statuetta di Serqet** – piccola figura sacra che scaccia serpenti e spiriti maligni. **Velo di Nyx** – tessuto che permette di nascondersi agli occhi dei vivi e degli spiriti. **Bronzo di Talos** – frammento del gigante di bronzo, conferisce forza e resistenza straordinarie. **Ramo di Atena** – dona lucidità e protegge dalle decisioni avventate. **Conchiglia di Tritone** – il suo suono calma il mare e richiama aiuto dalle acque.

Esempio di creazione di un personaggio e dei primi passi nell'avventura.

Scegliere l'ambientazione

Master:
Ok, prima di creare il personaggio decidiamo **che tipo di storia vogliamo giocare**.
Il regolamento funziona con qualsiasi ambientazione: fantasy, investigativo, horror, fantascienza… quello che preferiamo.
Quindi partiamo da qui:
che atmosfera ti ispira di più?

Giocatore:
Direi fantasy classico. Spade, rovine antiche e magari qualche magia.

Master:
Perfetto. Allora immaginiamo un mondo piuttosto ruvido: città murate, foreste piene di rovine dimenticate e mostri che escono di notte.
Un buon posto per iniziare un'avventura.
Bene. A questo punto passiamo alla seconda domanda.

Scegliere il tipo di personaggio

Master:
Che tipo di personaggio vuoi interpretare?
Non serve essere troppo precisi: basta un'idea iniziale, tipo: mercenario, ladro, studioso di magia, esploratore, cacciatore di mostri, sacerdote o qualcosa di più strano...
Poi lo modelleremo con le caratteristiche.
Allora… chi sarà il protagonista di questa storia?

Giocatore:
Mi piacerebbe interpretare un **cacciatore di mostri**!

Master:
Ottima scelta. I cacciatori di mostri sono sempre perfetti per iniziare un'avventura: hanno un motivo chiaro per viaggiare, indagare su strane creature e infilarsi nei guai.
Immaginiamolo così:
un tipo abituato alle strade polverose, alle torce nelle rovine e alle notti passate ad ascoltare ululati nei boschi.
Prima di iniziare l'avventura però dobbiamo **creare il personaggio**.

Creazione del personaggio

Master:
Nel sistema di *Plot Twist* ogni personaggio possiede **cinque caratteristiche**.
A ciascuna assegneremo **uno di questi dadi**:
d4 – d6 – d8 – d10 – d12
Quindi, pensando al tuo **cacciatore di mostri**, come vorresti distribuire i dadi?
Ad esempio potresti fare qualcosa del genere:

- Combattività **d12** (combatte spesso)
- Prontezza **d10** (riflessi rapidi)
- Tenacia **d8** (resiste alle ferite)
- Mente **d6** (conosce qualcosa sui mostri)
- Spirito **d4** (non è proprio un tipo spirituale)

Ma puoi distribuirli **come vuoi**.

Giocatore:
Va bene come hai suggerito tu. Il mio personaggio si chiama **Gron**.
È forte ma alle prime armi, piuttosto terra terra come carattere.
La sua prima avventura è legata al rito di iniziazione del suo clan: deve riportare al villaggio le spoglie del primo mostro eliminato da lui.

Master:
Perfetto, allora annotiamo le caratteristiche di **Gron**.

Gron, giovane cacciatore di mostri

- **Tenacia d8** – abituato alla fatica e alla vita nei boschi
- **Combattività d12** – sa usare armi e combattere
- **Prontezza d10** – riflessi rapidi da cacciatore
- **Mente d6** – conosce qualche leggenda sui mostri
- **Spirito d4** – non è particolarmente mistico o riflessivo

Come tutti i personaggi all'inizio della storia, Gron possiede anche:

- **1 punto Twist**
- **2 punti Plot** che potrà spendere per influenzare la narrazione

Queste risorse rappresentano la capacità degli eroi di **piegare il destino a proprio favore** nei momenti decisivi.

Inizia l'avventura

Master:
Il sole sta calando dietro le colline rocciose.
Il tuo villaggio, **Roccia Grigia**, è costruito attorno a un grande cerchio di pietre.
Ogni giovane del clan, prima di essere considerato adulto, deve affrontare il **Rito della Prima Caccia**.
La regola è semplice: chi torna con le spoglie di un mostro ucciso con le proprie mani viene accolto come guerriero del clan.
Questa mattina sei partito all'alba con la tua **lancia da caccia** e uno zaino leggero.

Ora ti trovi ai margini della **Foresta delle Radici Nere**.
Secondo le storie degli anziani, qui si aggira una creatura chiamata **strisciante delle rocce**: un piccolo mostro rettile che vive tra le pietre e caccia al crepuscolo.
Non è una creatura enorme… ma per un novizio può comunque essere pericolosa.
Mentre cammini tra alberi nodosi e massi coperti di muschio, senti qualcosa: un rumore. C*rrk…*
Qualcosa si muove tra le rocce davanti a te.
Potrebbe essere un animale… oppure la creatura che stai cercando.
Se vuoi capire cosa si nasconde tra le pietre dovrai fare **una prova di percezione usando Mente**.
Io tirerò un **dado difficoltà** per rappresentare quanto sia difficile individuare la creatura.
Chi ottiene il risultato più alto vince la prova.

- Gron usa **Mente d6**
- Difficoltà della scena: **d6**

Giocatore:

- Gron → **d6 = 3**

Master:

- Difficoltà → **d6 = 5**

Per ora **la prova è fallita**.

Gron stringe gli occhi e osserva le rocce… ma la luce del tramonto crea ombre confuse.
Qualcosa si muove… ma non riesci a capire bene dove.
In questo momento hai due possibilità interessanti per cambiare il risultato.

Potresti:
-Accettare il fallimento e vedere cosa succede.
-Usare Will, aggiungendo il risultato di un altro tuo dado caratteristica al tiro appena fatto.
Questo rappresenterebbe Gron che **si concentra con tutte le sue forze per individuare la creatura**.
Cosa decide di fare Gron?

Giocatore:
Gron accetta il fallimento, perché sa che qualunque cosa uscirà dal sottobosco lui sarà pronto ad affrontarla. Stringe quindi la lancia fra le possenti mani e assume una posizione pronta allo scontro.

Master:
Perfetto. Accettare il fallimento è sempre una scelta valida: in *Plot Twist* un fallimento non blocca la storia, ma spesso **fa avanzare la scena in modo più pericoloso o complicato**.
Tra le rocce qualcosa scatta in avanti all'improvviso: un corpo lungo e basso, coperto di **scaglie grigio scuro**, emerge dal sottobosco con un sibilo.
È proprio uno **Strisciante delle Rocce**.
Non è enorme, ma è veloce e ha una bocca piena di denti sottili come aghi, il problema è che Gron lo ha individuato **troppo tardi: l**a creatura balza fuori dalle rocce cercando di **azzannarti alla gamba**.

Prima prova di combattimento

Tu cerchi di **colpire la creatura con la lancia**, mentre lei cerca di colpirti per prima.
Questa è una prova contrapposta, detta ***conflitto***:

- Gron usa **Combattività d12**
- lo Strisciante usa **d8**

Vince chi ottiene il risultato più alto.

Giocatore:
Gron → **d12 = 5**

Master:
Strisciante → **d8 = 7**
Lo **Strisciante delle Rocce vince lo scontro.**

La creatura è più veloce di quanto ti aspettassi: prima che tu riesca ad affondare la lancia, il rettile scatta di lato e ti **azzanna alla coscia**, lasciando un graffio sanguinante. Gron perde 2 punti salute (7-5=2).
Non è una ferita grave, ma fa male e ti costringe a fare un passo indietro. Lo Strisciante ora ti gira intorno tra le rocce, sibilando: sta cercando il momento giusto per saltarti addosso di nuovo.
Questa è una buona occasione per usare una delle **risorse speciali** del gioco.
Potresti usare **Will** per aumentare il risultato del tuo prossimo tiro.
Oppure potresti conservare le risorse e affrontare il mostro normalmente.

Ma c'è anche un'altra opzione interessante: se vuoi avere molte più probabilità di colpire il mostro, potresti usare **Twist**. Quando usi un **Twist**, invece del dado normale della tua carattersitica tiri **un d20!**
Narrativamente rappresenta un momento in cui la storia **si piega improvvisamente a favore dell'eroe**.

Lo Strisciante si prepara a saltarti addosso di nuovo.
La scena è questa: Gron è ferito ma saldo sulle gambe, la lancia pronta. La creatura si muove tra le rocce, pronta a scattare.

Giocatore:
La ferita alla gamba non è gravissima, ma non è il caso di rischiare tutto ora che la preda è a portata di mano. Voglio usare la **Will**, aggiungendo il dado **d6 della Mente** al **d12 della Combattività**, per essere quasi certo di colpire il mostro e infliggere una ferita mortale, ora che l'ho riconosciuto.
Quanta **Tenacia** ha lo Strisciante?

Master:
Ottima scelta. Prima rispondo alla tua domanda.
Lo **Strisciante delle Rocce** ha queste caratteristiche chiave per lo scontro:
Strisciante delle Rocce

- Combattività **d8**
- Prontezza **d10**
- Tenacia **d6**

Non è una creatura molto resistente: se riesci a **infliggere 6 o più ferite**, la tua lancia potrebbe ucciderlo con un buon colpo.
Lo Strisciante si avventa di nuovo verso la tua gamba ferita ma questa volta **sai esattamente cosa stai affrontando**.

Ricordi le storie degli anziani: queste creature sono veloci, ma quando attaccano espongono per un attimo il collo.
Gron stringe la lancia e aspetta **quel singolo momento perfetto**.

Giocatore:

- Combattività **d12 = 8**
- Will (Mente) **d6 = 4**

Totale **12**

Master:
Strisciante

- Combattività **d8 = 6**

Gron **vince lo scontro trafiggendo a morte il mostro (12-6=6).**

La scena è questa: lo Strisciante scatta verso di te con la bocca spalancata ma questa volta sei pronto.
Quando il mostro salta, **Gron affonda la lancia in avanti con tutta la forza del corpo**.
La punta entra sotto la mascella della creatura e trapassa il collo.
Lo Strisciante emette un breve sibilo… poi il corpo si affloscia tra le rocce. Silenzio.
Solo il vento tra gli alberi. Il tuo **primo mostro** giace morto davanti a te.

Gron ha appena superato **la sua prima vera prova**.
La radura è immersa nel crepuscolo e il corpo dello Strisciante che hai ucciso giace ai tuoi piedi.
Il sangue scuro si insinua tra le radici contorte. Poi senti un sibilo. Un altro.
Dalle rocce emergono **tre Striscianti adulti:** non cacciano, non scappano… **stanno difendendo il territorio.**
Gron è ferito alla gamba, stanco, lontano dal villaggio e circondato da predatori più veloci di lui.
Le creature iniziano ad avanzare lentamente per **chiuderti la via di fuga**. Se resti nella radura verrai circondato. Cosa fai?

Giocatore:
Spendo **1 punto Plot**.
Mentre entrava nella radura, Gron ha notato **un grande albero cavo**.
Se riesce a raggiungerlo potrà impedire ai mostri di attaccarlo tutti insieme.

Master:
Ottimo. Questo è un uso efficace dei Plot: introduci **un vantaggio reale e decisivo**. Ora la scena cambia: l'albero è a pochi metri.
Gli Striscianti capiscono le tue intenzioni e scattano.
Serve una prova di **Prontezza** per raggiungere il tronco prima di essere azzannato.

- Gron → **Prontezza d10 = 4**
- Difficoltà → Prontezza degli stiscianti **d10 = 6**

Fallimento. Uno degli Striscianti ti salta addosso.
Riesci comunque a gettarti dentro il tronco… ma la creatura ti graffia la schiena facendoti perdere altri **2 punti salute. (6-4 = 2)**

Ma ora sei dentro l'albero e hai guadagnato tempo. Ma le creature iniziano a **scavare sotto le radici** e il vecchio tronco scricchiola. Sta per crollare. Se il tronco cade verrai travolto o finirai tra le fauci dei mostri. Questa è una situazione **quasi senza via d'uscita**.

Giocatore:
Uso il mio ultimo punto Plot e il mio ultimo punto Twist **per un Plot Twist**.
Nel momento in cui il tronco cede, il terreno si apre sotto di lui.
Gron cade insieme ai resti dell'albero dentro **un antico corridoio di pietra nascosto sotto la foresta**. Rotola tra polvere e macerie… ma è vivo. Le creature restano in superficie, confuse.

Master:
Perfetto, questo è un vero Plot Twist: la minaccia immediata viene ribaltata, il personaggio si salva in modo spettacolare e la storia cambia direzione.
Ora l'avventura non riguarda più solo la caccia perché Gron si trova in **rovine sotterranee sconosciute,** forse più antiche del suo clan e forse abitate da qualcosa di peggiore degli Striscianti.

Nel buio, odore di muffa e silenzio avvolgono Gron…

Fine sessione e ricompense

Giocatore:
Va bene, Gron, scampato l'immediato pericolo, cerca a tentoni un angolo in cui riposare e dove fare il punto della situazione.

Master:
Certo, e questo è un buon punto narrativo per finire la sessione in attesa di prepare ciò che dovrà affrontare Gron nelle rovine appena scoperte.
Considerando l'interpretazione del personaggio e la coerenza narrativa che hai dimostrato al tavolo faccio riguadagnare a Gron un punto Twist e un punto Plot… nel luogo dove è capitato ne avrà sicuramente bisogno.

Ringraziamenti

Questo gioco non sarebbe quello che è senza le persone che lo hanno letto, provato e messo alla prova al tavolo prima della pubblicazione. Un ringraziamento speciale va ai playtester che hanno dedicato tempo, entusiasmo e pazienza a esplorare le regole, trovare falle, proporre idee e raccontare storie con questo sistema quando era ancora in fase di sviluppo.

Grazie a tutti i gruppi che hanno partecipato alle sessioni di prova e che con i loro suggerimenti, le loro critiche e il loro entusiasmo hanno contribuito a migliorare il gioco passo dopo passo.

In particolare desidero ringraziare:

Anna, Aura, Elena, Elena, Elia ed Enrico

per aver testato versioni spesso imperfette del regolamento e aver trasformato ogni partita in un'occasione per rendere questo gioco migliore.

Un ulteriore ringraziamento va a tutte le persone che hanno letto bozze del manuale, segnalato errori, discusso idee o semplicemente incoraggiato la realizzazione di questo progetto.

Se questo gioco esiste, è anche grazie a voi.

Scheda Personaggio – *Plot Twist*

Nome: _____

Descrizione / Background:

_____

_____

_____

Caratteristiche di base

Segna qui il dado scelto per ogni caratteristica (d4, d6, d8, d10, d12), l'eventuale modificatore razziale o temporaneo fra le parentesi tonde e se il dado è stato speso con la Will.

- **Tenacia:** ☐ d___ (_____) [ ]
- **Combattività:** ☐ d___ (_____) [ ]
- **Mente:** ☐ d___ (_____) [ ]
- **Prontezza:** ☐ d___ (_____) [ ]
- **Spirito:** ☐ d___ (_____) [ ]

_____

Punti Salute

(riempi o cancella le caselle man mano che li spendi o recuperi)

☐ ☐

(cerchia il massimo effettivo: valore massimo del dado Tenacia + mod. razziale e/o altri effetti)

_____

Risorse

- **Twist:** ☐
- **Plot:** ☐

_____

Capacità

Annota il nome della Capacità, il suo bonus assoluto e l'iniziale della Caratteristica di riferimento.

_____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ]
_____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ]
_____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ]
_____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ] _____ (+___) [ ]

Sul retro della scheda annota l'eventuale inventario e appunti utili.

Scheda del Personaggio non Giocante, Mostro o Oggetto Speciale.

Nome e Background:_____

Caratteristiche

- **Tenacia (PS):** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Combattività:** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Mente:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Prontezza:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Spirito:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]

Punti Salute

☐☐☐

Capacità e Note varie:_____

_____

Scheda del Personaggio non Giocante, Mostro o Oggetto Speciale.

Nome e Background:_____

Caratteristiche

- **Tenacia (PS):** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Combattività:** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Mente:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Prontezza:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Spirito:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]

Punti Salute

☐☐☐

Capacità e Note varie:_____

_____

Scheda del Personaggio non Giocante, Mostro o Oggetto Speciale.

Nome e Background:_____

Caratteristiche

- **Tenacia (PS):** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Combattività:** ☐ d4 /☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Mente:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Prontezza:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]
- **Spirito:** ☐ d4/ ☐ d6/ ☐ d8/ ☐ d10/ ☐ d12/ ☐ d20 (_____) [ ]

Punti Salute

☐☐☐

Capacità e Note varie:_____

_____

Promemoria: quando usare Will, Twist e Plot

In *Plot Twist* i protagonisti non sono semplici esecutori di azioni: possiedono strumenti per **influenzare il destino e la direzione della storia**.
Queste risorse, come già spiegato, sono: **Will, Twist, Plot e il potente Plot Twist.**
Ognuna agisce su un **livello diverso del gioco** e comprenderne il ruolo è fondamentale per ottenere un'esperienza intensa e dinamica.
Il consiglio è tenere queste due pagine al tavolo da gioco, pronte da consultare.

Will: Superare l'ostacolo con le proprie forze

Livello: Tattico
Frequenza di utilizzo: Media
Funzione narrativa: Determinazione, concentrazione, sforzo estremo
La **Will** permette al personaggio di sommare al tiro il risultato di un'altra caratteristica.
Rappresenta il momento in cui l'eroe:

- stringe i denti
- usa tutte le proprie capacità
- rifiuta di fallire

Quando usarla

- quando un fallimento avrebbe conseguenze pesanti
- quando si vuole aumentare le probabilità di riuscita
- durante azioni decisive ma non disperate

Effetto sul ritmo

- aumenta la tensione
- rende le prove più drammatiche
- rafforza l'identità del personaggio

Twist: Il colpo di fortuna o il gesto eroico

Livello: Eroico
Frequenza di utilizzo: Bassa
Funzione narrativa: Impresa straordinaria, fortuna improvvisa
Il **Twist** permette di tirare **un d20 al posto del dado caratteristica**.
È il momento in cui:

- l'eroe compie qualcosa di fuori dal comune
- il destino sembra favorirlo
- la scena si accende improvvisamente

Quando usarlo

- durante combattimenti pericolosi
- quando serve un risultato alto
- per tentare azioni spettacolari

Effetto sul ritmo

- crea picchi di adrenalina
- rende memorabili alcune scene
- introduce imprevedibilità controllata

Plot: Influenzare la situazione

Livello: Narrativo
Frequenza: Rara
Funzione narrativa: Iniziativa, intuizione, vantaggio decisivo
I **Plot** permettono al giocatore di introdurre **elementi significativi nella scena**.
Non servono per dettagli minori o puramente plausibili, ma per cambiare davvero le condizioni dell'azione.
Possono introdurre:

- vie di fuga
- vantaggi tattici
- opportunità
- alleati
- elementi ambientali decisivi

Quando usarli

- quando la scena sta diventando sfavorevole
- per evitare di essere bloccati
- per indirizzare la storia verso nuove possibilità

Effetto sul ritmo

- mantiene la storia in movimento
- evita stalli
- aumenta la partecipazione creativa del giocatore

Plot Twist: Ribaltare il destino

Livello: Drammatico
Frequenza: Molto rara
Funzione narrativa: Colpo di scena salvifico
Il **Plot Twist** è lo strumento più potente nelle mani del giocatore.
Permette di introdurre **un cambiamento radicale e imprevedibile** che ribalta una situazione critica concedendo anche il lancio di **due d20 sommati tra loro** per superare una prova contestuale.
Può significare:

- salvezza improvvisa
- scoperta sconvolgente
- cambiamento dell'obiettivo
- apertura di un nuovo scenario

Un Plot Twist non risolve semplicemente un problema: **trasforma la direzione della storia.**
Quando usarlo

- quando la situazione sembra senza via d'uscita
- quando il personaggio rischia la sconfitta definitiva
- nei momenti culminanti dell'avventura

Effetto sul ritmo

- crea svolte narrative memorabili
- genera nuove avventure
- rafforza il protagonismo del giocatore